太平洋の嵐2

戦略要務令

ユーザーズマニュアル

戦略要務令

ユーザーズマニュアル

第11章　システムボタンの操作……145

第12章　ゲームルールの基礎知識……155

第１章　基本事項の説明

1．ゲームの概要

このゲームは、日本国側と連合国側とで闘われた太平洋戦争（第二次世界大戦）をシミュレートしたものです。プレイヤーは、日本側の帝国陸海軍を統括する司令官となり、資源の獲得のために南方侵攻を開始します。

2. ゲームの目的

ゲームの目的は、連合国側が管理する根拠地（戦略拠点や大都市）を占領し、日本側の根拠地を拡大することです。ゲームは、この根拠地の争奪戦で進められます。

1)攻めるべき目的

日本側は、連合国側が管理する根拠地を占領します。連合国側には、増援部隊などが出現する根拠地があり、これを「出現根拠地」といいます。この根拠地を5箇所以上占領すると連合国側は、「和平交渉」を求めてきます。これらの出現根拠地が主としての戦略目標になります。

2)護るべき目的

日本側は、占領している根拠地を連合国側から護るのも1つの目的です。グランドキャンペーンでは、プレイしているターン数により連合国側の講和条件は変化します。南方の資源地帯を確保しつつ、持久戦を行なうことによっても日本側は、有利な条件で講和を目指すことも可能です。

3．ゲームの終了条件と勝利レベル

ゲームの終了条件と勝利レベルは密接に関係し、終了した時点の状態によって勝敗が決められます。

1)ゲームの終了条件

このゲームの終了条件には、次の５つがあります。いずれかの条件を満たした時点で、ゲームは終了になります。

a)ゲーム日数が各シナリオに設定されている終了日数に至った場合。
b)全ての重要根拠地と５箇所以上の出現根拠地を占領した場合。
c)２０箇所以上の重要根拠地を占領された場合。
d)東京を占領された場合。
e)日本側がゲームの途中に降伏をした場合。

2)勝利レベル

勝利レベルは、プレイヤーのゲーム終了時点での戦果状況を表わしたものです。この勝利レベルは、ゲームの終了条件によって決定され、次の種類が設定されています。

a	大勝利
b	勝利
c	作戦勝利
d	引き分け
e	作戦敗北
f	敗北
g	大敗

a)本土、満州、台湾、朝鮮及び陸海軍の保有を認められる。
b)本土、陸海軍の保有を認められる。
c)１つの作戦による勝利。
d)本土の保有のみを認められる。
e)１つの作戦による敗北。
f)進駐軍による本土の占領。
g)連合国による分割統治。

上記の勝利レベルは、シナリオによって適用されないものもあります。詳しくは、各シナリオの説明の項をお読みください。

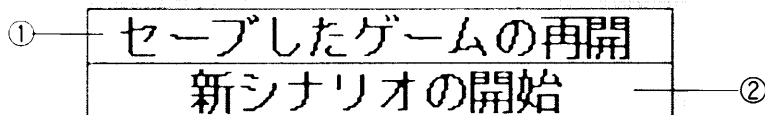
グランドキャンペーンでは、日本側が出現根拠地を５箇所占領した時点で【外交コマンド】の【降伏コマンド】の機能が日本側の降伏から連合国側の降伏（和平交渉）の承諾へと自動的に変化します。
※　本製品には、グランドキャンペーンのみの収録となっております。

4．ゲームの開始

ゲームの起動方法は、次のような手順で行ないます。この説明は、『初期メニュー』で『新シナリオスタート』を選んだ場合の流れを例にしています。

1〉ゲームが起動すると、システムオープニングが始まります。これは、左クリックで終了させることができます。

2〉システムオープニングが終了すると、『太平洋の嵐２』のメインタイトルが表示されます。さらに左クリックしてください。

3〉すると、画面にはゲームを始める準備をする『初期メニュー』が表示されます。

[1-4-1　初期メニュー]

①【セーブしたゲームの再開】
保存されているデータでゲームをプレイします。ロードしたいデータを左クリックしてください。ゲームが再開されます。

②【新シナリオの開始】
ゲームを最初からプレイします。

4〉【新シナリオスタート】を選択すると、次にゲームレベルを設定します。
プレイしたいゲームレベルを左クリックしてください。

[1-4-2　ゲームレベル設定メニュー]

①【初級】
全ての艦船が計画中（新造可能）の状態でゲームが開始されます。また、ゲーム中に連合国側の艦隊を左クリックすると、敵艦船の艦船名称や被害状態などが表示されるようになります。

②【中級】
計画中の艦船は、史実におけるネームシップの竣工年月日にあわせて１ターンごとにクラス（〜級）単位で計画に登録されます。また、連合国側の艦船を左クリックすると、敵艦船のクラス（〜級）までが表示されるようになります。

③【上級】
連合国側の艦船を左クリックすると、敵艦船のタイプ（戦艦や巡洋艦などの種類）が表示されるようになります。その他は、【中級】の要素と同じです。

5〉これで『ゲームの起動』は全て終了です。設定されたゲームレベルでゲームが開始されます。設定されたゲームレベルは、ゲームが開始されたら変更ができませんので注意してください。

5．基本的なゲーム進行と構成

ゲームは、フェイズごとの並行処理を行なう疑似リアルタイムにより進行します。リアルタイムは、フェイズを総括したターンの繰り返しにより構成しています。以下から基本的な進行形式の概略を説明します。

1)ターンの更新処理

ターンの更新では、次の項目の処理が行なわれます。特定の項目以外は1ターンごとに処理されます。

a　天候の設定
b　科学技術開発
c　陸海軍航空機開発
d　資源物資生産
e　加工物資生産
f　陸海軍航空機生産
g　艦船建造
h　ヨーロッパ情報
i　ソ連情報
j　部隊の食料消費
k　部隊生産
l　搭乗員練度アップ
m　搭乗員生産

a)マップの各エリアの天候の設定が行なわれます。天候は、各作戦フェイズでの行動に影響（制限）を与え、天候によっては、作戦行動の取れないエリアもあります。また、天候は1ターンの間は変化しません。
b)開発の指定されている科学技術（レーダーやVTヒューズなど）が1ポイント加算されます。各科学技術ポイントが特定ポイント数に達すると現存の攻撃兵器や防御兵器の性能が向上します。
c)開発の指定されている航空機の機種の開発状況がアップ、もしくは、開発が終了します。開発が終了した機種は生産が可能になります。
d)資源物資（鉄鋼石や原油など）が特定の根拠地で生産されます。資源物資は、各兵器（艦船や航空機など）などの生産に欠かせない加工物資の原材料です。
e)加工物資（鉄やガソリンなど）が特定（工場完備など）の根拠地で生産されます。各加工物資により、各兵器（艦船や航空機など）の生産や運用が可能になります。
f)プレイヤーに生産命令の与えられた航空機が航空機工場のある根拠地で生産されます。
g)プレイヤーにより与えられた新造、修理、改装のいずれかの命令に従って、造船所のある根拠地で艦船の新造、修理、改装が行われます。

h)【外交コマンド】の【ヨーロッパ情報】のメッセージデータが更新されます。この情報により、ヨーロッパの状況を判断してください。
i)【外交コマンド】で表示される【ソ連参戦確立】が更新されます。この情報によりソ連参戦の可能性を推察してください。
j)各根拠地に駐屯する地上部隊が食料を消費します。
k)日本国内の各根拠地で部隊(戦闘部隊、設営部隊、整備部隊)が生産されます。この項目は5ターンごとに処理されます。
l)搭乗員の練度(操縦技術)が1レベル上昇します。この項目は60ターンごとに処理されます。
m)新卒の搭乗員が配備されます。新卒の搭乗員は、【航空機コマンド】の【搭乗員配置】によって国内13箇所の根拠地に配置することができます。この項目は60ターンごとに処理されます。

2)作戦フェイズ

1ターンは、第一から第六までの作戦フェイズで構成され、さらに1つの作戦フェイズは、次の3つのイニングで構成されています。

1〉航空機移動イニング
2〉艦船移動イニング
3〉陸戦イニング

1〉航空機移動イニング

作戦フェイズ開始前に航空機移動の命令が与えられた根拠地や艦隊の航空機編隊の移動が行なわれます。航空機の移動命令は、1フェイズに12回まで発令することができます。このときの移動経路や目標などに連合国側の艦隊や根拠地(飛行場完備)が存在する場合は、戦闘(空戦や爆撃など)が発生します。連合国側についても同様です。このイニングでは、次のような処理が行なわれます。

a　航空機編隊の移動
b　迎撃部隊編成
c　爆撃

a)移動命令の与えられている航空機部隊が、その設定されている移動経路に従って移動します。
b)連合国側の航空機部隊が日本側の根拠地や艦隊に接近した場合に迎撃部隊の編成を行ないます。その逆もあります。
c)航空機部隊が連合国側の根拠地や艦隊に到達した時点で、航空機部隊のなかに爆撃可能な航空機が存在する場合は、指定された目標に対して爆撃するか設定して、爆撃することができます。また、爆撃は1度しか行なえないので、複数の目標を通過する場合などは、爆撃のタイミングに注意してください。

2〉艦船移動イニング

作戦フェイズ開始前に艦隊移動の命令が与えられた艦隊（潜水艦隊も含む）の移動が行なわれます。このときの移動経路及び目標などに連合国側の艦隊（輸送艦隊や潜水艦隊も含む）が存在する場合は、戦闘（砲撃戦や雷撃戦など）が発生します。このイニングでは、次のような処理が行なわれます。

a　移動
b　対潜／雷撃目標設定
c　対潜／対潜攻撃
d　対潜／雷撃
e　海戦／作戦決定
f　海戦／目標決定
g　海戦／戦闘

a）移動命令の与えられている艦隊が、その設定されている移動経路に従って移動します。
b）対潜とは、即ち、潜水艦と艦隊が戦闘を行なうの意です。対潜は、移動中の艦隊が潜水艦と接触した場合に発生します。そのとき潜水艦側は、雷撃（魚雷攻撃）命令を設定します。
c）雷撃準備中の潜水艦に対して、対潜攻撃（爆雷など）を行ないます。
d）艦隊からの対潜攻撃で生き残った潜水艦が、目標とした設定された艦船に対して雷撃を行ないます。
e）海戦とは、即ち、艦隊と艦隊が戦闘を行なうの意です。海戦は、移動中の艦隊が敵艦隊と接触した場合に発生します。その海戦の作戦（戦闘形式）を決定します。
f）作戦命令を与えられた艦隊は、次に敵艦隊への攻撃目標を決定します。
g）設定された作戦により戦闘（海戦）は、最大で第10ラウンドまで行なわれます。

3〉陸戦イニング

作戦フェイズ前に、各陸戦命令を与えられている戦闘部隊や艦隊が敵軍根拠地に対して攻撃を行ないます。このイニングでは、次のような処理が行なわれます。

a　陸戦
b　上陸戦
c　艦砲射撃

a）陸戦は、指定された根拠地の戦闘部隊が道路によって隣接した敵軍根拠地に対して行なう攻撃です。作戦フェイズ開始前に攻撃部隊の編成されている根拠地は、戦闘目標となる敵軍根拠地に対して戦闘を行ないます。

b)上陸戦は、戦闘部隊を搭載した輸送船を含む艦隊が海に接した敵軍根拠地に対して行なう攻撃です。作戦フェイズ開始前に上陸戦命令を与えられている艦隊は、上陸戦の目標となる敵軍根拠地に対して上陸戦を行ないます。

c)艦砲射撃は、海に接した敵軍根拠地に艦砲射撃可能距離まで接近している艦隊が、指定された敵軍根拠地に対して行なう攻撃です。作戦フェイズ前に艦砲射撃命令を与えられている艦隊(重巡洋艦以上の艦船)は、指定された目標に対して艦砲射撃を行ないます。

3)陸上輸送フェイズ

陸上輸送フェイズは、道路で結ばれた根拠地から根拠地へ設定された物資を輸送します。定期輸送命令を指定すると、その輸送は、指定された根拠地間の輸送を毎ターン継続して行ないます。

4)ターン終了処理

ターン内に処理される全ての項目が終了すると、ターンを更新する前に次のような処理が行なわれます。

a　飛行場能力向上
b　防御施設能力向上
c　航空機工場能力向上
d　終了条件のチェック

a)設営部隊の駐屯する根拠地では、飛行場の能力(1度に発進できる航空機の総数)が向上します。

b)設営部隊の駐屯する根拠地では、防御施設の能力(陸戦に於て守備隊の損害を軽減させる)が向上します。

c)設営部隊の有無に関わらず航空機工場の能力(生産力)も向上します。

d)各シナリオには、終了経過日数(ターン数)が設定されています。その日数の経過と終了条件の判定を行ないます。

6．ゲームの基本操作

基本的なマウスの操作とウィンドウの操作の共通事項について簡単に説明します。

1)マウスの使い方

〝太平洋の嵐2〟では、全ての操作にバスマウスを使用します。キーボード及びシリアルマウスには対応しておりません。

マウスのボタンを押すことを『クリック』するといいます。左のボタンを押すことを『左クリック』、右のボタンを押すことを『右クリック』といいます。『左クリック』は、おもにコマンドの決定などに使用し、『右クリック』は、取消し、もしくは1つ前の状態に戻る場合に使います。

マウスの動きに合わせて画面を動く矢印を『マウスカーソル』または『カーソル』といいます。操作は『カーソル』画面に表示されている『ボタン』などを『左クリック』することによって行ないます。

2)各種メニューの使い方

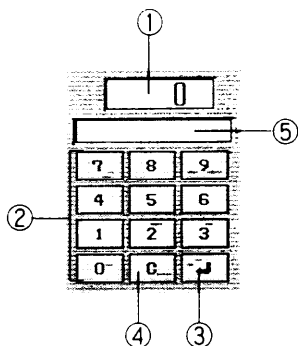
ゲーム中に登場するメニューは『ウィンドウ』によって表示されます。ウィンドウ上には、ボタンが表示されていて、そのボタンを左クリックして各種の操作を行ないます。ウィンドウの下にあるものが見たい場合は、ウィンドウ上部の正方形の四角い部分を左クリックすると、そのウィンドウの表示を取り止めます。また、ウィンドウの上の部分（タイトルなどが記されている箇所）にカーソルを合わせて左のボタンを押したままの状態にするとマウスの動きに合わせてウィンドウを動かすことができます。

表の形式で表示されるものは、その見たい項目の部分を左クリックすると選べます。

3)スクロールバーの使い方

表の形式で表示されるウィンドウには、左に［▲］［▼］の矢印が表示されているものがあります。これは表示する項目が、その画面におさまらない場合に表示されるもので、矢印部分を左クリックすると表示する項目の領域を変更することができます。また、矢印の間にある四角い部分は全体の、どの部分を表示しているかを表わしていて、この部分を左クリックしても表示　領域を変更することができます。

4)電卓ウィンドウの使い方

数値の入力は、『電卓ウィンドウ』を使って行ないます。基本的には、通常の電卓と同じような操作で入力数値を設定し、リターンマークで決定するようになっています。また、ウィンドウの中心の横長の四角は、最小値から最大値の割合を表わしていて、その部分を左クリックしても大まかな数値の入力ができるようになっています。

[1-6-1　電卓ウィンドウ]

①入力数値表示
入力した数値が表示されます。

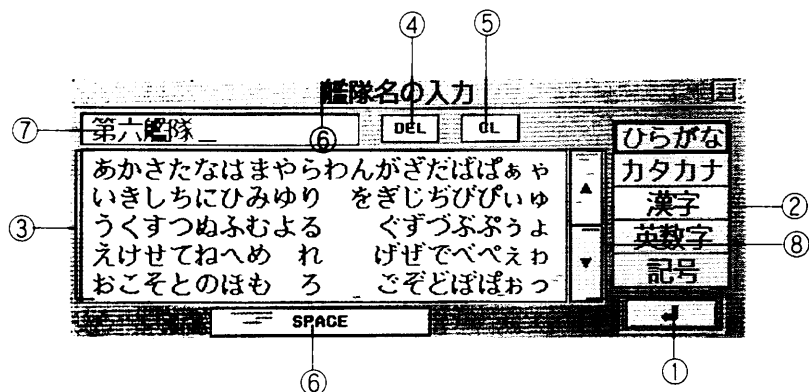
②数値入力ボタン
このボタンで数値を入力します。

③数値入力決定ボタン
設定した数値の決定をします。

④入力数値クリアボタン
設定した数値をクリアします。

⑤入力数値の割合
入力した数値の全体的な割合を表わします。また、この部分を左クリックすると、割合に応じた大まかな数値入力ができます。

5)文字入力ウィンドウの使い方

新たに艦隊などを編成した場合などに、艦隊の名前を入力する作業が必要になります。艦隊名の入力は、「文字入力ウィンドウ」を使って行ないます。文字を入力は、【文字入力】で文字を設定し、【決定】を左クリックすれば名前の決定が終了します。

[1-6-2　文字入力ウィンドウ]

①【決定】

名前の入力が終了したら、このボタンを左クリックしてください。

②【文字形態変更】

入力する文字の形態を変更します。お好みの文字形態を左クリックしてください。文字を入力する場合は、事前に入力したい文字形態に変更してから入力してください。

③【文字入力】

文字を入力します。入力したい文字を左クリックしてください。

④【デリート】

入力した文字を後から１つづつ削除します。

⑤【クリア】

入力した文字を全て削除します。

⑥【スペース】

空白を入力します。

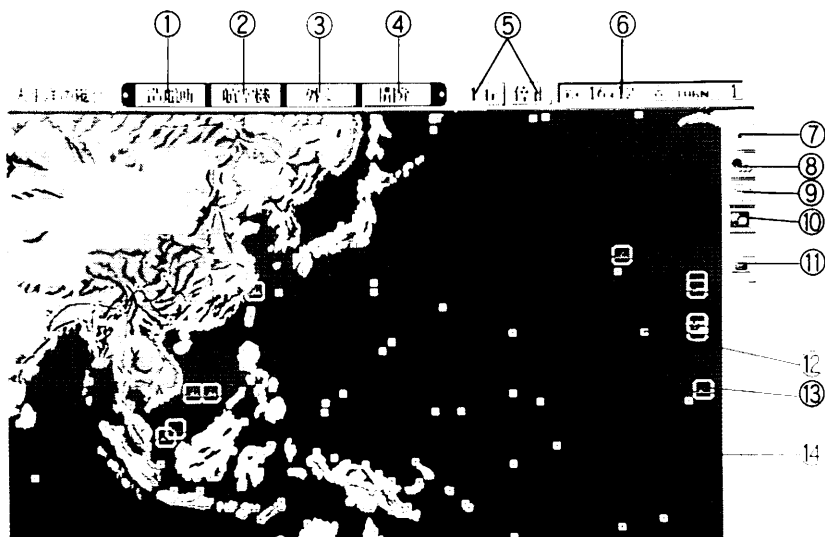
⑦名前表示

入力した文字が表示されます。

⑧スクロールバー

第２章　戦略指令画面のコマンド説明

1. 戦略指令画面の構成

戦略指令画面は、戦略地図と複数の命令ボタンで構成されていて、全ての指令（命令）は、この画面で行います。

[2-1-1　戦略指令画面]

① 【造船所】
　必要とする戦闘艦と商船を新造したり、傷ついた艦を修理するなどの命令を与えます。

② 【航空機】
　航空機の生産計画の確認や生産などの命令を与えます。また、搭乗員の配置や教官数の設定も、このコマンドで行います。

③ 【外交】
　現在の世界情勢や戦況などを確認するコマンドです。また、連合国側との講和（降伏及び和平など）も、このコマンドで行います。

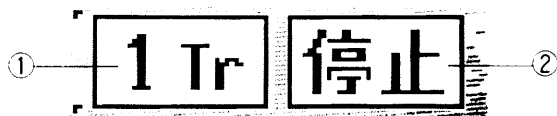
④ 【開発】
　現在開発されている科学技術及び航空機の状況が確認できるほかに科学技術及び航空機開発の選択ができます。

⑤ 【ゲーム進行ボタン】
　進行（停止）しているゲームを停止（進行）させる場合に使います。

⑥ 戦争経過年月日表示欄
　現在のターン数及び戦争経過年月日（ゲーム時間）を表示します。

⑦【根拠地名称表示選択ボタン】
エリアを拡大したときの各根拠地名の表示／非表示の切り替えボタンです。
⑧【天候表示ボタン】
各エリアの気象情報が表示されます。
⑨【一覧情報表示ボタン】
各項目別の情報一覧メニューが表示されます。
⑩【マップ縮尺変更ボタン】
戦略地図の倍率を変更するボタンです。
⑪【システムボタン】
ゲームの環境（セーブやロード、音楽など）を設定します。
⑫根拠地
小さな四角い枠、もしくは国旗などで表示されているものは、全て根拠地です。【赤】もしくは【日本国旗】で表示されている根拠地は、日本側が占領している根拠地です。【青】もしくは【日本以外の国旗】で表示されている根拠地は、連合国側が占領している根拠地です。日本側の根拠地を指定した場合は、その指定した根拠地に命令を与えることができます。逆に連合国側の根拠地の場合は、指定した根拠地の情報が表示されます。
⑬艦隊マーカー
現在展開している艦隊の１つを表しています。日本側の艦隊は【赤】、連合国側の艦隊は【青】でそれぞれ表示されます。日本側の艦隊を指定した場合は、その指定した艦隊へ命令を与えることができます。逆に連合国の艦隊を指定した場合は、指定された艦隊の情報が表示されます。
⑭戦略地図
この戦略地図上でゲームは行なわれます。

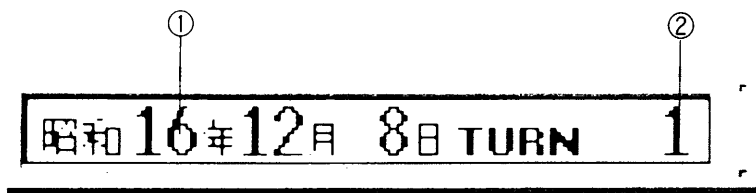
2．ゲーム進行ボタンの構成と説明

ゲームの操作（命令）を行なうと時間の進行が止まり、操作が終了したら、また、ゲームは自動的に進みます。この繰り返しでゲームは進行します。操作は、【停止】を押してゲームの流れを止めてから行なった方が良いでしょう。停止状態で操作をすると、1つの操作が終了しても、時間は進行しません。一通りの操作が終了したなら【進行】を押します。すると、再びゲームが進行するようになります。このように操作した方が何かと効率が良いでしょう。

[2-2-1　ゲーム進行ボタン]

①【1ターン進行ボタン】
ゲームを1ターンだけ進めます。ゲームは1ターンだけ進んで停止します。

②【進行】／【停止】ボタン
時間の止まっているゲームを進ませて、進んでいるゲームを停止させます。

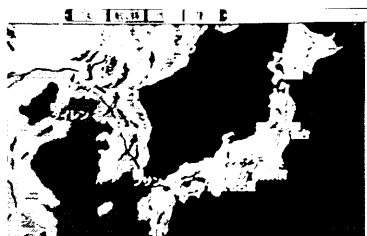
3．ターン数及び戦争経過年月日表示欄の構成

ゲームが進行していると、フェイズとターンの経過（それぞれに設定されている時間）によって、この表示欄の日付（時間）数値が刻々と変化します。

［2-3-1　ターン数及び戦争経過年月日表示欄］

①ゲーム（戦争）経過年月日
②ゲームの経過ターン数

4．根拠地名称表示選択ボタンの説明

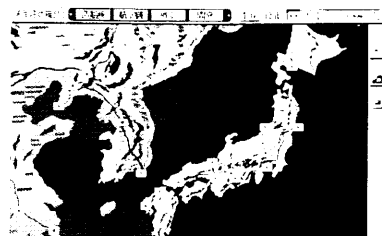
通常は、戦略地図の領域を拡大している場合、地図上には、各根拠地の位置に、根拠地名が表示されています。通常の画面では、根拠地名称が表示されません。

[2-4-1　根拠地名称表示選択ボタン]

[2-4-2　根拠地名の表示状態]

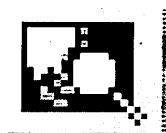
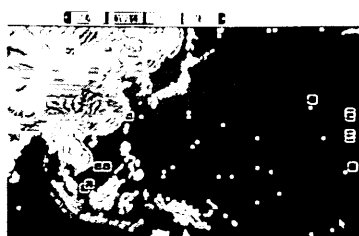
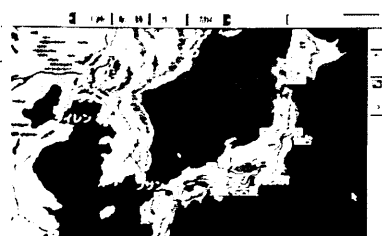
[2-4-3　根拠地名の非表示状態]

5．天候表示ボタンの説明

各エリア全域の気象情報が表示されます。また、戦略地図の領域を拡大しているときは、通常の画面に戻って天候状況が表示され、解除するともとの画面に復帰します。

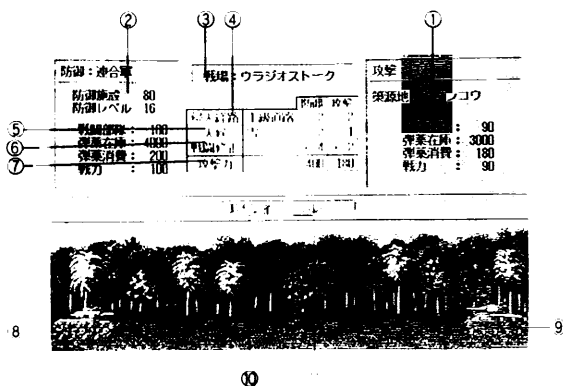
［2-5-1　天候表示ボタン］

［2-5-2　天候表示時の状態］

6．マップエリア縮尺変更ボタンの説明

このボタンを左クリックすると、戦略地図上に長方形の四角い枠が表示されます。この枠の範囲が表示される領域になります。この枠を動かして、拡大したい領域を左クリックで指定してください。表示エリアを通常に戻したい場合は、さらに、このボタンを左クリックしてください。

[2-6-1　マップエリア縮尺変更ボタン]

[2-6-2　通常時の戦略画面]

[2-6-3　拡大時の戦略画面]

第３章　戦闘画面の構成と操作

1. 陸戦画面

陸戦画面は、『陸戦』、『上陸戦』が発生した場合に表示されます。

[3-1-1　陸戦画面]

①攻撃部隊側データ一覧
攻撃部隊側の戦闘部隊数、弾薬在庫量、1戦闘セグメントに消費される弾薬量、基本戦闘力のデータです。

②守備隊側データ一覧
守備隊の防御施設能力値、防御レベル値、戦闘部隊数、弾薬在庫量、1戦闘セグメントに消費される弾薬量、基本戦闘力のデータです。

③戦場名
陸戦、上陸戦が行われている戦場の名称です。

④侵入経路
攻撃側／防御側の道路の状態による修正値です。

⑤天候
攻撃側／防御側の天候による修正値です。

⑥戦闘修正
攻撃側／防御側の④、⑤から求められた総合修正値です。

⑦攻撃力
攻撃側／防御側の修正攻撃力です。

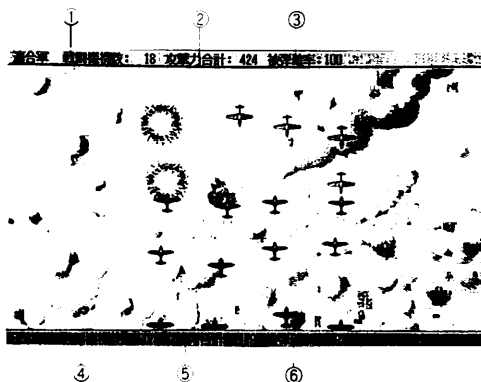
⑧日本側部隊
日本側の戦闘部隊数です（10人で歩兵1人、100人で戦車を表示）。

⑨連合国側部隊
連合国側の戦闘部隊数です（10人で歩兵1人、100人で戦車を表示）。

⑩【攻撃続行】
前述のデータを元に戦闘を行います。

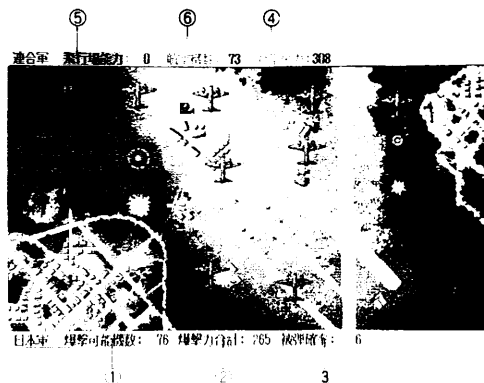
⑪【戦闘中止】
戦闘を中断し、退却させます。

2．空戦画面

空戦画面は、移動中の航空機編隊に対して迎撃編隊が編成された場合に表示されます。

［3-2-1　空戦画面］

①連合国側航空機編隊の戦闘機総数
　連合国側航空機編隊を編成している戦闘機の機数です。
②連合国側航空機編隊総攻撃力
　連合国側航空機編隊の対戦闘機／対爆撃機攻撃力の合計の値です。
③連合国側航空機編隊の被弾確率
　日本側航空機編隊による連合国側航空機編隊の被弾の確率です。
④日本側航空機編隊の戦闘機総数
　日本側航空機編隊を編成している戦闘機の機数です。
⑤日本側航空機編隊総攻撃力
　日本側航空機編隊の対戦闘機／対爆撃機攻撃力の合計の値です。
⑥日本側航空機編隊の被弾確率
　連合国側航空機編隊による日本側航空機編隊の被弾の確率です。

3. 根拠地爆撃画面

根拠地が航空機編隊により爆撃が行われた場合に各目標に対応した爆撃画面が表示されます。

[3-3-1 根拠地／飛行場爆撃画面]

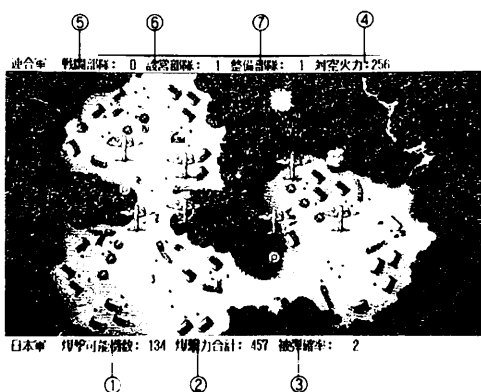
①爆撃可能機数
爆撃を行う航空機の機数です。

②爆撃力合計
爆撃を行う航空機の爆撃力の合計です。

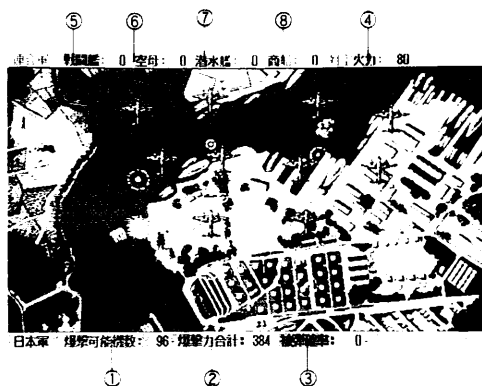
③被弾確率
根拠地からの対空射撃に対する爆撃実行航空機の被弾の確立です。

④対空火力
根拠地の戦闘部隊と艦船の対空火力の合計です。

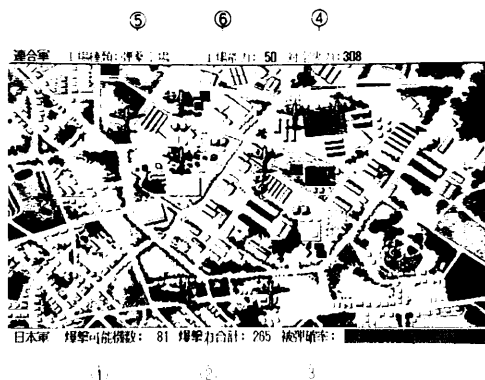
⑤飛行場能力
目標根拠地の飛行場能力の値です。

⑥航空機数
根拠地に配備されている航空機数です。

[3-3-2　根拠地／部隊爆撃画面]

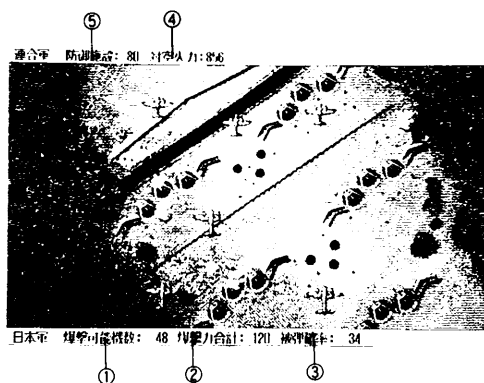
①爆撃可能機数
②爆撃力合計
③被弾確率
④対空火力
⑤戦闘部隊
　根拠地に配備されている戦闘部隊の総数です。
⑥設営部隊
　根拠地に配備されている設営部隊の総数です。
⑦整備部隊
　根拠地に配備されている整備部隊の総数です。

※　①～④については「3-3-1」と同じです。

[3-3-3　根拠地／在泊艦船爆撃画面]

①爆撃可能機数
②爆撃力合計
③被弾確率
④対空火力
⑤戦闘艦
　根拠地に停泊している戦闘艦（戦艦や巡洋艦など）の総隻数です。
⑥空母
　根拠地に停泊している空母（護衛空母や装甲空母など）の総隻数です。
⑦潜水艦
　根拠地に停泊している潜水艦の総隻数です。
⑧商船
　根拠地に停泊している商船（輸送船やタンカー）の総隻数です。

※　①～④については『3-3-1』と同じです。

[3-3-4　根拠地／工場爆撃画面]

①爆撃可能機数
②爆撃力合計
③被弾確率
④対空火力
⑤工場種類
　爆撃の目標とされる工場（アルミ工場や造船所など）の種類です。
⑥工場能力
　爆撃の目標とされる工場の能力値です。

※　①～④については「3-3-1」と同じです。

[3-3-5　根拠地／防御施設爆撃画面]

①爆撃可能機数
②爆撃力合計
③被弾確率
④対空火力
⑤防御施設
　爆撃の目標とされる防御施設の能力値です。

※　①〜④については「3-3-1」と同じです。

4. 艦隊爆撃画面

艦隊爆撃画面は、艦隊が航空機編隊により爆撃が行われた場合に表示されます。

[3-4-1　艦隊爆撃画面]

①**艦隊クラス状態隻数表示一覧**

艦隊のクラス別の艦船を状態別に表示します。

②**対空火力**

艦隊を構成する艦船の対空火力の合計です。

③**爆撃実行航空機機種／練度別機数**

爆撃を実行する航空機の機種と搭乗員練度別の機数です。

④**爆撃可能機数**

爆撃をする航空機の機数です。

⑤**被弾確率**

対空射撃に対する爆撃実行航空機の被弾の確立です。

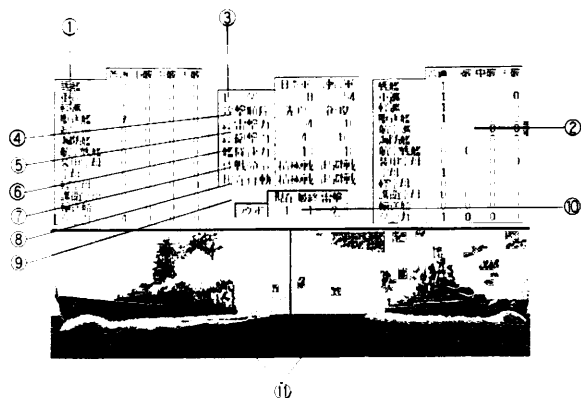
⑥**爆撃力合計**

爆撃実行航空機の爆撃力の合計です。

⑦**航空機爆撃シーン**

⑧**艦船対空射撃シーン**

5. 海戦画面

海戦画面は、艦隊同士の戦闘が発生した場合に表示されます。

[3-5-1　海戦画面]

①日本側艦隊クラス状態隻数表示一覧
日本側艦隊のクラス別の艦船を状態別に表示します。

②連合国側艦隊クラス状態隻数表示一覧
連合国側艦隊のクラス別の艦船を状態別に表示します。

③レーダー
日本側／連合国側のレーダー開発能力値です。

④攻撃順序
日本側／連合国側のイニシアティブ（先攻／後攻）です。

⑤総雷撃力
日本側／連合国側の雷撃ラウンドで攻撃力として使用される雷撃力の合計です。

⑥総砲撃力
日本側／連合国側の通常の戦闘ラウンドで攻撃力として使用される対艦攻撃力の合計です。

⑦艦隊速力
日本側／連合国側の艦隊のなかで最も遅い艦に合わせた艦隊速度です。

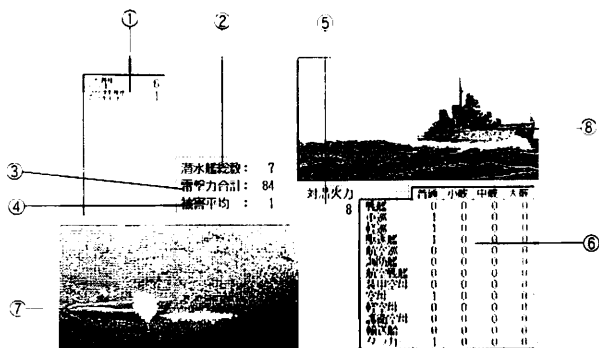
⑧作戦命令
日本側／連合国側の戦闘開始時の作戦行動です。

⑨現在行動
日本側／連合国側の現ラウンドでの作戦行動です。

⑩ラウンド数表示欄
現在、最終、雷撃ラウンド数の表示です。

⑪艦隊戦闘シーン

6．対潜画面

対潜画面は、潜水艦隊による雷撃戦が発生した場合に表示されます。

[3-6-1　対潜画面]

①潜水艦隊側クラス別隻数表示一覧
潜水艦隊の編成内容です。

②潜水艦総数
潜水艦隊の潜水艦の総隻数です。

③雷撃力合計
潜水艦隊の潜水艦の持つ雷撃力の合計です。

④被害平均
対潜攻撃時の潜水艦が受ける攻撃力の平均です。

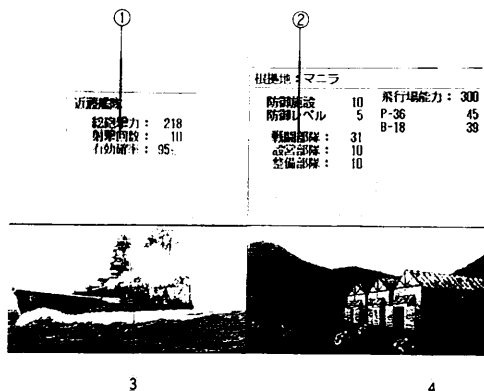
⑤対潜火力
対潜攻撃時に艦隊が潜水艦に与える攻撃力です。

⑥通常艦隊（輸送艦隊）側クラス別隻数表示一覧
通常艦隊（輸送艦隊）の編成内容です。

⑦潜水艦雷撃シーン

⑧艦隊被雷シーン

7. 艦砲射撃画面

艦砲射撃画面は、艦砲射撃が実行された場合に表示されます。

[3-7-1 艦砲射撃画面]

①艦砲射撃艦隊データ一覧

艦砲射撃を行う艦隊の名称と総砲撃力、射撃回数、射撃の有効確立です。

②目標根拠地データ一覧

目標とされる根拠地の名称と防御施設、防御レベル、各部隊数(戦闘部隊、設営部隊、整備部隊)、飛行場能力、配備航空機数、配備航空機種類です。

③艦砲射撃シーン

④目標建造物

艦砲射撃の目標によってビジュアルが変わります。

第4章　根拠地命令

1. 日本側根拠地

【根拠地】は、航空編隊や停泊中の艦船への命令、輸送艦隊の設定などを行うコマンドで構成されています。

根拠地へ命令を与える場合は、命令を与えたい日本側の占領下にある【根拠地】を左クリックしてください。すると『日本側根拠地ウィンドウ』が表示されます。

[4-1-1 日本側根拠地状況ウィンドウ]

①根拠地能力
飛行場能力と根拠地固有の地形（平地と泊地）能力の値です。

②根拠地戦闘力及び地上部隊配備状況
防御施設、対空火力の能力と根拠地に配備されている地上部隊の状況です。

③工場／資源生産能力
各兵器の工場能力と各資源の生産能力です。

④物資集積状況
根拠地に集積されている資源物資と加工物資の量（1ｔ単位）です。

⑤在泊艦船状況
根拠地に在泊中の艦船の隻数です。

⑥航空機搭乗員配置状況
根拠地に配置されている戦闘機搭乗員と爆撃機搭乗員の練度別の人数です。

⑦航空機配備状況

根拠地に配備されている航空機の機種と機数です。各航空機の名称を左クリックすると、その航空機のデータが参照できます。

⑧【航空命令】

航空機部隊への索敵や爆撃、移動などの命令を与えます。

⑨【艦隊編成】

現存する艦隊数の確認や新たな艦隊の編成などの命令を与えます。

⑩【輸送】

輸送路の設定や輸送艦隊の編成などの命令を与えます。

⑪【陸戦】

道路によって隣接した連合国側根拠地に対して攻撃命令を与えます。

⑫【在泊艦船】

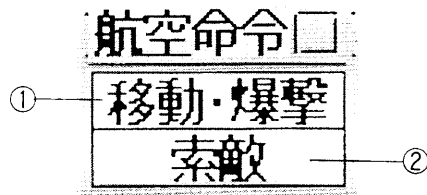
根拠地に停泊している艦船の一覧表を表示します。

⑬【その他】

航空機の廃棄と部隊の解散命令を与えます。

2．航空命令

【航空命令】は、航空機（部隊）の移動、航空機（部隊）による爆撃と航空機（部隊）による索敵に種別されます。

【航空命令】を与えたい根拠地の『4-1-1』から【航空命令】を左クリックしてください。すると『航空命令メニュー』が表示されます。

[4-2-1　航空命令メニュー]

① **【移動・爆撃】**

航空機部隊を編成し、目標とする根拠地へ移動（爆撃）させる命令を与えます。

② **【索敵】**

索敵部隊を編成し、索敵を行わせる命令を与えます。

1)航空機の移動と爆撃命令

航空機部隊に【移動・爆撃】命令を与える場合は、次のような手順で行ってください。1フェイズにつき最大12回まで命令を与えることができます。

1)『4-2-1』の【移動・爆撃】を左クリックしてください。

2)自動編成を行う場合は【はい】、行わない場合は【いいえ】を、それぞれ選んでください。

【はい】を選んだ場合は「編成条件設定メニュー」が表示されます。

[4-2-2 編成条件設定メニュー]

①【最低航続力】
航空機部隊に必要な航続力を設定します。

②【最低搭乗員練度】
航空機部隊を編成する航空機搭乗員に必要な最低練度を設定します。

③【実行】
設定した値から航空機部隊の自動編成を行ないます。

設定した【最低航続力】の値を満たす航空機が、その指定した根拠地に配備されていない場合は、発進できる航空機部隊を編成できません。同様に設定した【最低搭乗員練度】の値を満たす搭乗員が配置されていなければ発進できる航空機部隊を編成できません。

前述を注意しながら航空機部隊編成の【最低航続力】と【最低搭乗員練度】の値を設定し、【実行】を左クリックしてください。

自動編成を行った場合は、設定された編成条件に合わせた最大規模の航空機部隊が自動的に編成されます。また、自動編成を行った場合でも、自動編成された部隊の変更ができます。

【いいえ】を選んだ場合は、任意で航空機部隊の編成を行います。

3〉編成条件の設定が終了した場合、または【いいえ】を選ぶと『航空機部隊編成一覧表』が表示されます。

[4-2-3 航空機部隊編成一覧表]

①根拠地名
航空機部隊を発進させる根拠地の名称です。

②航空機配備状況
この根拠地に配備されている航空機の機種や機数などの状況です。

③稼働航空機数
作戦に参加できる各航空機数です。

④練度別作戦参加搭乗員数
作戦に参加する搭乗員の状況です。

⑤作戦参加航空機数
作戦に参加する航空機の合計です。

⑥練度／目的別残存搭乗員数
この根拠地に配置されている練度／目的別の搭乗員の残り人数です。

⑦飛行場能力
この根拠地から発進できる航空機数の飛行場能力による制限です。

⑧整備力
この根拠地から発進できる航空機数の整備力による制限です。

⑨ガソリン
この根拠地に集積されているガソリンの量です。

⑩出撃可能機数
③、⑥〜⑨から算出された出撃できる航空機の総数です。

⑪編成
航空機部隊の編成内容です。

⑫天候
この根拠地が所属する気象エリアの天候です。

⑬搭乗レベル

この根拠地が所属する気象エリアの天候で出撃できる搭乗員の最低練度です。

⑭【出撃】

編成した航空機部隊を出撃させます。

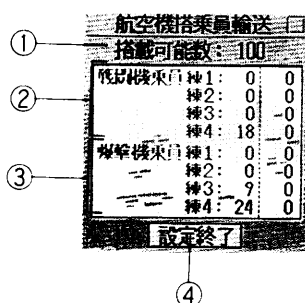
⑮出撃機数

作戦に参加する航空機の機数と、作戦に参加できる残り機数です。

任意で航空機部隊を編成する場合、「この作戦には、この練度の搭乗員（『4-2-3』の④）を、この航空機（『4-2-3』の②）で、何機参加させる！」のように設定します。

参加させたい航空機と交差する『4-2-3』の④の箇所を左クリックし、参加人数（航空機数）を設定してください。

4）作戦に参加させる航空機部隊の編成が終了したら【出撃】を左クリックしてください。

航空機部隊に『飛行艇』か『輸送機』を編成に加えた場合は、航空機の搭乗員の輸送も行えます。「航空機搭乗員設定ウィンドウ」が表示されます。

［4-2-4　航空機搭乗員設定ウィンドウ］

①搭載可能搭乗員数

輸送できる最大の搭乗員数です。

②戦闘機搭乗員

左側が配置されている練度別の戦闘機搭乗員数、右側が輸送する練度別の戦闘機搭乗員数です。

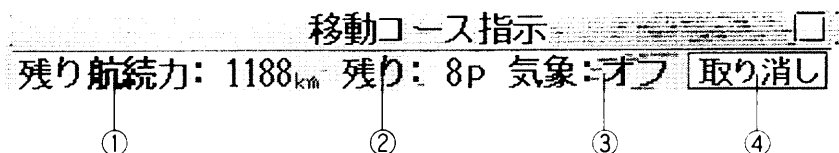
③爆撃機搭乗員

左側が配置されている練度別の爆撃機搭乗員数、右側が輸送する練度別の爆撃機搭乗員数です。

④【設定終了】

設定した値の搭乗員を飛行艇（輸送機）に乗せます。

輸送する目的、緯度と交差する「4-2-4」の②、③の箇所を左クリックし、輸送人数を設定してください。設定が終了したら【設定終了】を左クリックしてください。

5)「移動経路設定ウィンドウ」が表示されます。

[4-2-5　移動経路設定ウィンドウ]

①残り航続距離

航空機部隊の残りの航続力をkmで表わした数値です。

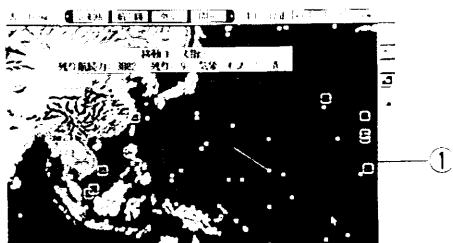
②残り移動経路ポイント数

移動経路の残りポイント数です。

③天候状態

カーソルを合わせたエリアの天候です。

④【取り消し】

移動経路の設定を取り止めます。

[4-2-6　移動経路設定時戦略画面]

①航続範囲

設定した航空機部隊の航続距離が「サークル」で表示されます。

移動の場合は、移動させたい目標地点(日本側根拠地)と移動経路(コース)をカーソルで指定してください。目標に到達させるまでの過程を航続力が許す限り10ポイント以内で指定できます。

爆撃の場合は、爆撃したい目標地点（連合国側根拠地／艦隊）を通過するように移動経路をカーソルで指定し、さらに航空機部隊を着陸させる根拠地を最後に指定してください。目標に到達させるまでの過程を航続力が許す限り10ポイント以内で指定できます。

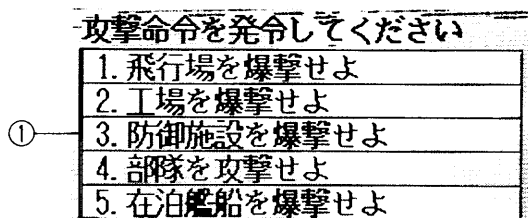
移動地点の指定は「着陸先を指定した根拠地まで、指定した経路で移動し、着陸しなさい！」のような感覚で行なってください。

爆撃の場合は「この爆撃目標まで、指定した経路で移動し、爆撃後、着陸先の根拠地まで、指定した経路で移動を継続し、着陸しなさい！」のような感覚で設定してください。

経路の設定を途中で間違えた場合は【取消し】で航空機部隊の編成まで戻り（編成されていない状態まで戻ります）、右クリックで１つ前の状態（指定）に戻すことができます。

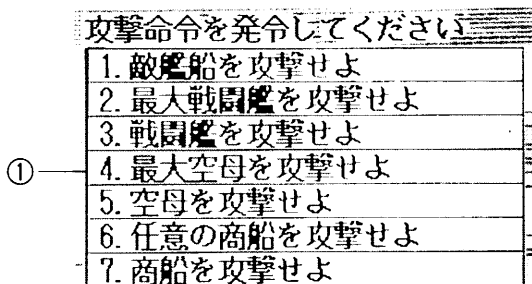
6〉移動の設定は、最終的に着陸する根拠地（艦隊）を指定した時点で終了です。時間を進ませると、設定した航空機部隊と移動経路に従って『作戦フェイズ』の『航空機移動イニング』で処理されます。

爆撃の場合も最終的に着陸する根拠地（艦隊）を指定した時点で終了です。時間を進ませると、設定した航空機部隊と移動経路に従って、『作戦フェイズ』の『航空機移動イニング』で処理され、爆撃部隊が爆撃目標（連合国側の根拠地／艦隊）に到達した時点で爆撃を行なうかどうかの選択を行ないます。

連合国側の根拠地に爆撃を行なう場合は、『根拠地／爆撃目標一覧メニュー』が表示されます。爆撃する目標を選んで左クリックしてください。

［4-2-7　根拠地／爆撃目標一覧メニュー］

①根拠地／爆撃目標一覧

連合国側根拠地の何処を爆撃目標にするかのリストです。【在泊艦船を爆撃せよ！】を選んだ場合は、連合国側の艦隊への爆撃に移行します。

連合国側の艦隊に爆撃を行なう場合は、『艦隊／爆撃目標一覧メニュー』が表示されます。爆撃する目標を選んで左クリックしてください。

[4-2-8 艦隊／爆撃目標一覧メニュー]

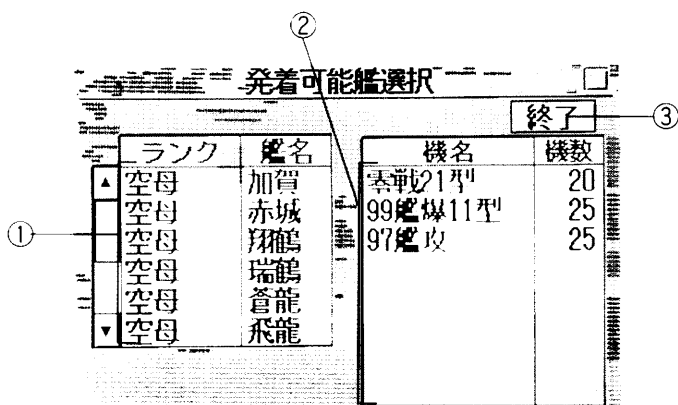
①艦隊／爆撃目標一覧
連合国側の艦隊の何処を爆撃目標にするかのリストです。

爆撃を行う目標を『4-2-7』の①、『4-2-8』の①から選んで左クリックしてください。

7〉移動の最終目標を根拠地に指定した場合、航空機部隊は、目標の根拠地に着陸した時点で解散し、指定した根拠地の航空機数に加算されます。

離着陸制限の違う2機種以上の航空機で部隊を編成し、着陸の指定を行う場合、部隊に編成されている全ての航空機が着陸できる箇所（根拠地か艦隊）を指定しなければなりません。例えば、空母と飛行場に離着陸できるA機と泊地と艦船に離着陸できるB機で部隊を編成した場合、着陸指定のできる箇所は、泊地能力と飛行場のある根拠地か空母と航空機搭載可能な艦船で編成されている艦隊のみとなります。

指定した根拠地の航空機配備量を超える航空機数を有する部隊の場合、指定した根拠地に配備できる機数の収納はできますが、残存航空機は、墜落させる道しか残っておりませんので注意してください。

移動の最終目標に艦隊を設定した場合、着艦する艦船の指定を行います。「発着可能艦船選択メニュー」が表示されます。

[4-2-9　発着可能艦船選択メニュー]

①発着艦船一覧

着艦できる各艦船のリストです。このリストから着艦船を選んで左クリックします。

②着艦予定航空機部隊構成

着艦する予定の航空機部隊の各機名と各機数です。

③【終了】

設定した艦船に航空機部隊が着艦します。

着艦する艦船を『4-2-9』の①から選んで左クリックすると、『着艦機種選択ニュー』が表示されます。

[4-2-10 着艦機種選択メニュー]

①艦名

艦船名です。

②艦船搭載機構成

艦船の搭載機の各機名と各機数です。

③着艦予定航空機部隊構成

着艦する予定の航空機部隊の各機名と各機数です。

④最大搭載量

艦船の搭載できる航空機数です。

⑤現在搭載機数

現在艦船が搭載している航空機数です。

⑥現在搭載余力

搭載できる航空機数です。

⑦【終了】

この艦船への着艦を終了します。

『4-2-10』の③から着艦させたい航空機と機数の設定が終了したら【終了】を左クリックしてください。

すると『4-2-9』に戻ります。航空機(部隊)の着艦を終了させる場合は、『4-2-9』の【終了】を左クリックしてください。これで艦隊への着艦指定は終了です。

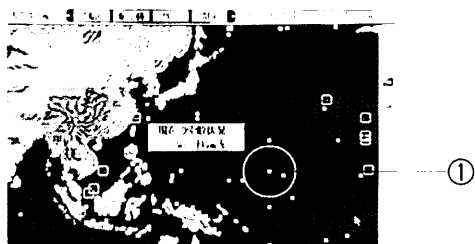
自動着艦を行った場合は、前術の作業が自動的に行われます。

全ての航空機の着艦を指定していない場合は、その指定されていない航空機は、墜落してしまうので注意してください。また、指定した艦隊の航空機搭載量を超える航空機数を有する部隊の場合、指定した艦隊に搭載できる機数の収納はできますが、残存する航空機は、墜落させる道しか残っておりませんので注意してください。

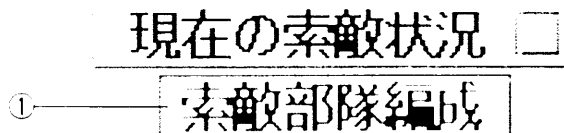
2)航空機の索敵命令

航空機部隊に【索敵】命令を与える場合は、次のような手順で行ってください。

1〉『4-2-1』の【索敵】を左クリックしてください。

2〉『索敵状況』が表示されます。

[4-2-11　索敵範囲の表示状態]

①索敵範囲

索敵範囲が『サークル』で表示されます。

[4-2-12　現在の索敵状況ウィンドウ]

①【索敵部隊編成】

索敵部隊の編成し、索敵させる命令を与えます。

索敵状況は、索敵機を発進させている場合、戦略地図上に、指定した根拠地から発進した索敵部隊の索敵能力に応じた索敵範囲が『サークル』で表示されます。

索敵機を発進させていない場合は、索敵範囲は表示されません。

索敵範囲内（サークル内）に存在する連合国側の根拠地と艦隊の情報が確認できるようになります

3〉【索敵部隊編成】を左クリックしてください。以前に索敵命令を与えていた場合は、その索敵命令は、解除されます。

4〉『4-2-3』が表示されます。

「索敵部隊の編成」は、通常の航空機部隊の編成と、ほぼ変わりありません（『自動編成』を除き）。そちらの項を参照しながら索敵部隊の編成を行ってください。

[P.45『航空機の移動と爆撃命令』参照]

索敵部隊を編成する場合、「索敵には、この練度の搭乗員（『4-2-3』の④）を、この航空機（「4-2-3」の②）で参加させる！」というように設定します。

参加させたい航空機と交差する「4-2-3」の④の箇所を左クリックし、参加人数を設定してください。索敵部隊は、1機から18機で編成しなければなりません。また、索敵機には、爆撃機以外（爆撃能力を持たない）の航空機の編入はできません。

5）索敵部隊の編成が終了したら【出撃】を左クリックしてください。

6）編成された索敵部隊により索敵が開始されます。これで索敵命令は、終了です。

索敵は、命令を与えた根拠地のガソリンの量が無くなる、または、新たに索敵部隊を編成する、まで現行の部隊で索敵を続けます。

索敵を終了させる場合は、『4-2-11』の画面で、索敵範囲（サークル）を左クリックしてください。『索敵部隊状況ウィンドウ』が表示されます。

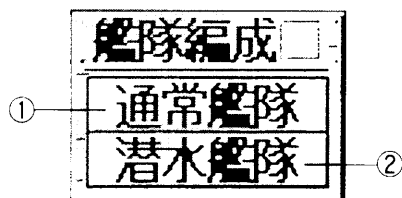
[4-2-13　索敵部隊状況ウィンドウ]

①索敵部隊構成
現在索敵している機種と機数です。
②【索敵中止】
現在行っている索敵を中止します。

「4-2-13」の【索敵中止】を左クリックすると、現在行っている索敵を中止します。

3．艦隊編成

【艦隊編成】は、戦闘艦（空母、戦艦など）と商船（輸送船など）から構成される通常艦隊と潜水艦のみで構成される潜水艦隊に種別されます。

【艦隊編成】を与えたい根拠地の「4-3-1」から【艦隊編成】を左クリックしてください。すると「艦隊編成メニュー」が表示されます。

[4-3-1　艦隊編成メニュー]

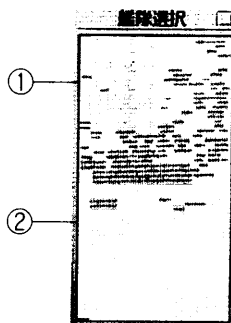
① 【通常艦隊】
潜水艦を除いた戦闘艦と商船から艦隊を編成します。

② 【潜水艦隊】
戦闘艦と商船を除いた潜水艦のみの艦隊を編成します。

1)通常艦隊の編成

戦闘艦と商船から構成される艦隊の編成を行う場合は、次のような手順で行ってください。通常艦隊は、最大で15艦隊まで編成できます。

1〉『4-3-1』の【通常艦隊】を左クリックしてください。

2〉『艦隊選択メニュー』が表示されます。

[4-3-2 艦隊選択メニュー]

①行動中艦隊一覧

現在行動中の艦隊リストです。

②新艦隊編成一覧

新艦隊を登録する項目です。

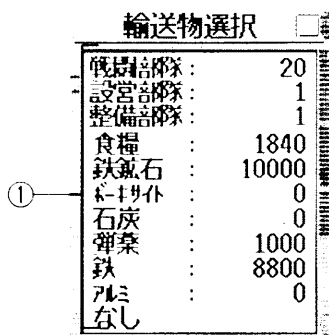
3〉『4-3-2』の②から新艦隊を編成したい箇所を左クリックしてください。

4〉『艦隊名の入力ウィンドウ』が表示されます。艦隊名の入力を行ってください。

5〉艦隊名の入力が終了すると『艦隊編成ウィンドウ』が表示されます。

[4-3-3　艦隊編成ウィンドウ]

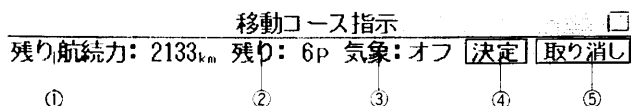
①根拠地名
　艦隊編成を行っている根拠地の名称です。
②編入可能艦船一覧
　この根拠地に在泊している艦船名のリストです。全てが艦隊への編入対象となります。
③編成内容
　艦隊に編入された艦船の種類です。
④残存燃料
　根拠地に集積されているガソリンと重油の量です。
⑤【決定】
　編入された艦船で艦隊を構成します。
⑥【クリア】
　艦隊に編入した全ての艦船を初期（編入艦船「0」）の状態に戻します。
⑦【中止】
　艦隊の編成を中止します。

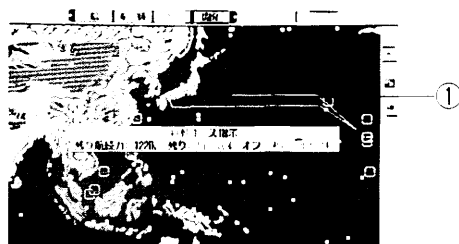
艦隊に商船（輸送船やタンカーなど）を編入する場合は、積荷（物資）の選択と、指定した積荷の数量の設定を行います。

[4-3-4　輸送物選択メニュー]

①輸送物対象一覧
商船に積載する輸送物資のリストです。

輸送する物資を『4-3-4』の①から選んで左クリックし、指定した物資の積載量を設定してください。

6)艦隊の編成が終了したら【決定】を左クリックしてください。

7)『移動経路設定ウィンドウ』が表示されます。

[4-3-5　移動経路設定ウィンドウ]

①残り航続距離
艦隊（燃料搭載量の少ない艦船）の残りの航続力です。
②残り移動経路ポイント数
移動経路の残りポイント数です。
③天候状態
カーソルのある箇所の天候です。
④【決定】
最終目標を根拠地以外に指定する場合に使用します。
5【取り消し】
移動経路の設定を取り止めます。

[4-3-6　移動経路設定時戦略画面]

①航続範囲
設定した艦隊の航続距離が『サークル』で表示されます。

移動させたい目標地点（海域か日本側根拠地）と移動経路（コース）をカーソルで指定してください。目標に到達させるまでの過程を10ポイント以内で指定できます。

移動地点の指定は「この目標まで、このような経路で移動しなさい！」のような感覚で設定してください。移動経路の指定は、最後に指定したポイントが最終目標地点になり、最終目標地点に到達した艦隊は停止し、待機状態になります。

経路の設定を途中で間違えた場合は【取り消し】で艦隊の編成まで戻り、右クリックで１つ前の状態（指定）に戻すことができます。

8〉移動の設定は、最終目標を指定した時点で終了です。時間を進ませると、設定した艦隊と移動経路に従って、『作戦フェイズ』の『艦隊移動イニング』で処理されます。

最終目標地点に日本側の根拠地を指定した場合は、指定した根拠地の港に入港するか選択します。

【はい】を選択した場合は、指定した根拠地の港に入港し、編成された艦隊は解散します。艦隊を構成していた艦船は、指定した根拠地の在泊艦船になります。

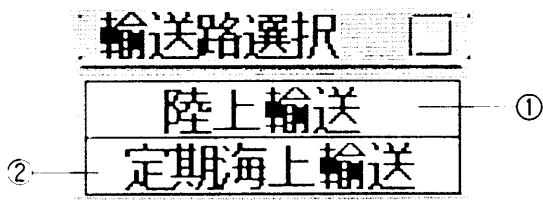
【いいえ】を選択した場合は、艦隊の解散はされず、指定した根拠地の近海で待機するようになります。

2)潜水艦隊の編成

潜水艦のみで構成される潜水艦隊の編成を行う場合は、基本的には「通常艦隊の編成命令」と変わりません。艦隊に編入できる艦船が「潜水艦」のみになるだけです。そちらの項を参照しながら潜水艦隊の編成を行ってください。潜水艦隊は、最大で15艦隊まで編成できます。

[P.57「通常艦隊の編成命令」参照]

4. 輸送

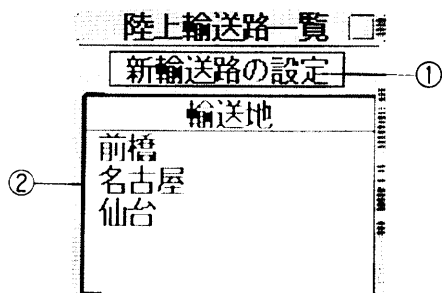
【輸送】は、根拠地と根拠地を結ぶ『道路』を使って行う陸上輸送と海上輸送の2種類に種別されます。
【輸送】命令を与えたい根拠地の『4-1-1』から【輸送】を左クリックしてください。すると『輸送選択メニュー』が表示されます。

[4-4-1　輸送路選択メニュー]

①【陸上輸送】
道路で結ばれた根拠地間の輸送命令を与えます。
②【定期海上輸送】
艦船を利用した海上輸送命令を与えます。

1)陸上輸送

根拠地間の陸路を使った輸送命令を与える場合は、次のような手順で行ってください。

1〉『4-4-1』の【陸上輸送】を左クリックしてください。

2〉『陸上輸送路一覧メニュー』が表示されます。

[4-4-2　陸上輸送路一覧メニュー]

①【新輸送路の設定】

新たに陸上輸送路を設定します。

②既存陸上輸送地一覧

これまでに設定された陸上輸送地のリストです。

「4-4-2」の②から輸送地を選んで左クリックすると、その指定した輸送地への輸送内容（『輸送物資選択ウィンドウ』）が表示されます。

[4-4-3　輸送物資選択ウィンドウ]

①輸送元物資集積一覧
輸送元の根拠地に集積されている物資のリストです。

②輸送先物資集積一覧
輸送先の根拠地に集積されている物資のリストです。

③輸送元根拠地名
輸送元の根拠地名です。

④輸送先根拠地名
輸送先の根拠地名です。

⑤【実行】
設定した物資を、１回（１ターン）のみ輸送します。

⑥【定期輸送】
設定した物資を、定期（毎ターン）に輸送します。

⑦【中止】
設定した物資の輸送（輸送計画）を中止します。

輸送する各物資を「4-4-3」の①から選んで左クリックすると、輸送内容が変更できます。

輸送内容の変更が終了したら、定期輸送なら【定期輸送】を、１回のみの輸送なら【実行】を、それぞれ左クリックしてください。

3〉【新輸送路の設定】を左クリックしてください。

4)輸送先の根拠地にカーソルを合わせて左クリックしてください。

輸送先の根拠地の指定は、指定した輸送元の根拠地と輸送先の根拠地が『道路』によって結ばれていなければなりません。

5)『4-4-3』が表示されます。

輸送する各物資を『4-4-3』の①から選んで左クリックし、輸送する量を設定してください。

輸送物資の指定と輸送量の設定は、輸送元の各物資の最低確保量を越えていないで、輸送元の各物資の集積量が最大でなければ、複数の物資を大量に輸送できます。

6)輸送物資の設定が終了したら、定期輸送なら【定期輸送】を、1回のみの輸送なら【実行】を、それぞれ左クリックしてください。

7)これで陸上輸送の設定は終了です。時間を進ませると、設定した輸送内容に従って『陸上輸送フェイズ』で処理されます。

陸上輸送を中止させる場合は、中止させたい根拠地への輸送を『4-4-2』の①から選んでを左クリックしてください。

2)定期海上輸送

根拠地間の海路を使った定期輸送の命令を与える場合は、次のような手順で行います。

1〉『4-4-1』の【定期海上輸送】を左クリックしてください。

2〉『海上輸送路一覧メニュー』が表示されます。

[4-4-4 海上輸送路一覧メニュー]

①【新輸送航路の設定】
新たに海上輸送の航路を設定します。

②既存海上輸送航路一覧
これまでに設定された海上輸送航路のリストです。

『4-4-4』の②から担当艦隊を選んで左クリックすると、その指定した担当艦隊の輸送内容（『既存輸送艦隊輸送物資一覧ウィンドウ』）が表示されます。

［4-4-5　既存輸送艦隊輸送物資一覧］

①輸送艦隊名
選んだ担当艦隊の艦隊名です。

②輸送艦隊規模
輸送艦隊を構成してる艦船（輸送船、タンカーなど）の総数です。

③消費燃料
輸送艦隊が消費するガソリンと重油の量です。

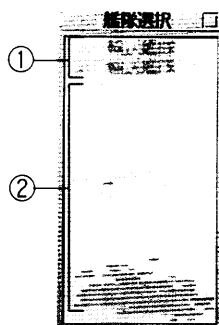
④輸送元物資一覧
輸送艦隊が定期輸送している物資の各種類と各総量です。

⑤輸送先物資一覧
輸送先の各物資の集積状況です。

⑥【実行】
表示されている内容の輸送を継続して行います。

⑦【中止】
設定されている定期海上輸送を中止します。

3〉【新輸送航路の設定】を左クリックしてください。

4〉『輸送艦隊選択メニュー』が表示されます。

［4-4-6　艦隊選択メニュー］

①行動中輸送艦隊一覧表
現在行動中の輸送艦隊リストです。
②新輸送艦隊編成一覧表
新輸送艦隊を登録する項目です。

5〉「4-4-6」の②から新輸送艦隊を編成したい箇所を左クリックしてください。

6〉『艦隊名の入力ウィンドウ』が表示されます。輸送艦隊名の入力を行ってください。

7〉艦隊名の入力が終了すると「4-3-3」が表示されます。

『輸送艦隊の編成』は、【艦隊編成】の『艦隊に商船（輸送船やタンカーなど）を編入する場合』と変わりありません。そちらの項を参照しながら輸送艦隊の編成を行ってください。

［P.57『通常艦隊の編成』参照］

輸送する物資を「4-3-4」の①から選んで左クリックし、指定した物資の積載量を設定してください。

8〉輸送艦隊の編成が終了したら【決定】を左クリックしてください。

9〉『4-3-7』が表示されます。

目標地点（日本側輸送先根拠地）までの輸送経路（コース）をカーソルで指定してください。目標に到達させるまでの過程を10ポイント以内で指定できます。

輸送地点の指定は「この目標まで、このような経路で移動し、この根拠地に入港しなさい！」のような感覚で設定してください。

輸送経路の指定は、必ず最後に根拠地を指定してください。指定した目標が輸送先の根拠地になります。

輸送経路の設定を途中で間違えた場合は【取り消し】で艦隊の編成まで戻り、右クリックで1つ前の状態（指定）に戻すことができます。

10〉輸送経路で最後に輸送先の根拠地を指定すると、指定した根拠地の港に入港するかを選択します。

【はい】を選択すると、『4-4-5』が表示されます。輸送先が指定した根拠地で良いのならば『4-4-5』の【実行】を左クリックしてください。これで定期海上輸送の設定は終了です。時間を進ませると、設定した輸送艦隊と輸送経路に従って、『作戦フェイズ』の『艦隊移動イニング』で定期海上輸送が処理されます。

【いいえ】を選択すると、輸送経路の設定を継続して行います。

定期海上輸送を任意で中止させる場合は、『4-4-5』の【中止】を左クリックしてください。

また、連合国側の艦隊などの攻撃で輸送艦隊が全滅した場合などは、自動的に定期海上輸送が中止されます。

5. 陸戦

【陸戦】は、根拠地の戦闘部隊が道路によって隣接した連合国側の根拠地に対して行なう攻撃です。戦闘部隊へ陸戦命令を与える場合は、次のような手順で行ってください。陸戦や上陸戦、艦砲射撃は、全てを含め1フェイズにつき最大12回まで命令を与えることができます。

1)命令を与えたい【日本側根拠地】を左クリックしてください。

2)「4-1-1」の【陸戦】を左クリックしてください。

3)攻撃目標とする【連合国側根拠地】にカーソルを合わせて左クリックしてください。

攻撃目標とする【連合国側根拠地】の指定は、指定した日本側根拠地と攻撃目標の【連合国側根拠地】が『道路』によって結ばれていなければなりません。

4)「攻撃部隊編成ウィンドウ」が表示されます。

[4-5-1 攻撃部隊編成ウィンドウ]

①戦闘部隊
根拠地に配備されている戦闘部隊の総数と、攻撃に参加する人数です。
②弾薬
根拠地に集積されている弾薬の量と、攻撃に使用する弾薬の量です。
③食料
根拠地に集積されている食料の量と、攻撃に携帯する食料の量です。
④天候
攻撃目標となる根拠地に停滞する天候です。
⑤目標
攻撃目標となる根拠地の名称です。

⑥【実行】
攻撃目標に対し、編成された攻撃部隊により戦闘を行います。
⑦【中止】
設定した攻撃部隊による戦闘を中止します。

攻撃部隊を編成する場合、「この作戦には、弾薬を何トン(『4-2-1』の②)使用し、食料を何トン（『4-2-1』の③）携帯させ、何部隊（『4-2-3』の①）で行う！」のように設定します。

使用（参加）する各要素（『4-5-1』の①、②、③）を左クリックし、使用量（参加人数）などを設定してください。

5〉戦に参加させる攻撃部隊の編成が終了したら【実行】を左クリックしてください。

6〉これで陸戦の設定は終了です。時間を進ませると、設定した戦闘部隊に従って『陸戦フェイズ』で処理されます。

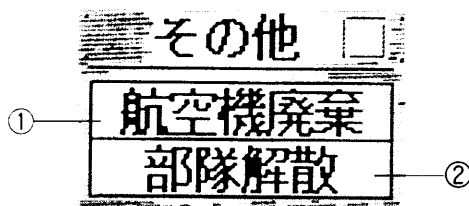
6．在泊艦船

根拠地に停泊している艦種や艦船数などの確認を行なう場合に用います。

艦隊の【情報】は、基本的に【情報一覧ボタン】の【艦隊一覧】で記載されている内容と同じなので、そちらを参照してください。
艦船の状況を確認したい艦隊を左クリックし、『4-1-1』の【在泊艦船】を左クリックしてください。

[P.133『艦隊一覧』参照]

7．その他

【その他】は、選んだ根拠地に配備されている航空機の廃棄や陸上部隊の解散を行う場合に使用します。
【その他】についての命令を与えたい根拠地の『4-1-1』から【その他】を左クリックしてください。すると『その他メニュー』が表示されます。

[4-7-1 その他メニュー]

①【航空機廃棄】
配備されている航空機の廃棄を行います。
②【部隊解散】
配備されている陸上部隊の解散を行います。

1)航空機の廃棄処分

指定した根拠地に配備されている航空機の廃棄を行います。航空機の廃棄を行うに場合は、次のような手順で行ってください。

1〉『4-7-1』の【航空機廃棄】を左クリックしてください。

2〉『航空機廃棄設定メニュー』が表示されます。

[4-7-2 航空機廃棄設定メニュー]

①廃棄対象航空機リスト

配備されている航空機の一覧表です。

②現在の配備数

配備されている各航空機の機数です。

③廃棄後の配備数

廃棄が実行された後の各航空機の配備数です。

④【廃棄実行】

設定された廃棄航空機数に従って廃棄命令を与えます。

⑤【中止】

設定された廃棄航空機数の設定を初期値に戻します。右クリックでも同様の効果があります。

『4-7-2』の①から廃棄したい航空機を選んで左クリックし、廃棄する航空機の機数を設定してください。

航空機を廃棄する場合、「この航空機を何機廃棄（『4-7-2』の①）し、何機残したい（『4-7-2』の③）！」のように設定します。

3〉廃棄航空機数の設定が終了したら、【廃棄実行】を左クリックしてください。

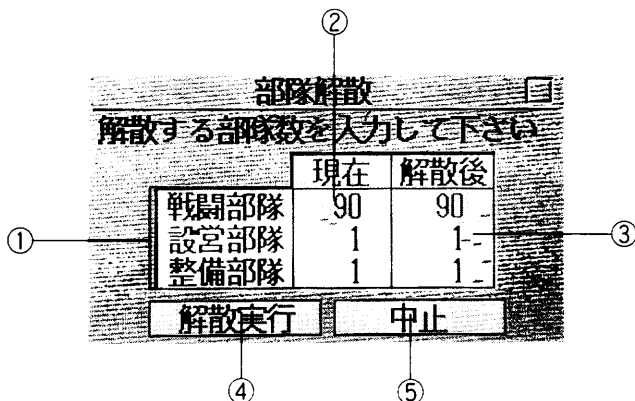
4⟩これで航空機の廃棄命令は終了です。

【廃棄実行】を左クリックした時点で、設定した機数の廃棄が速やかに処理されます。航空機を廃棄することによって、指定した航空機の生産に必要な鉄とアルミと同じ量の資源が、指定した根拠地の資源として加算されます。

2)陸上部隊の解散

陸上部隊には、戦闘部隊、設営部隊、整備部隊の3種類あります。指定した根拠地に配備されている各部隊の解散を行います。各陸上部隊の解散を行う場合は、次のような手順で行ってください。

1〉『4-7-1』の【部隊解散】を左クリックしてください。

2〉『部隊解散設定メニュー』が表示されます。

[4-7-3　部隊解散設定メニュー]

①解散対象陸上部隊リスト
　配備されている陸上部隊の一覧表です。
②現在の配備数
　配備されている各陸上部隊の部隊数です。
③解散後の配備数
　解散が実行された後の各陸上部隊の配備数です。
④【解散実行】
　設定された解散陸上部隊数に従って解散命令を与えます。
⑤【中止】
　設定された解散陸上部隊数の設定を初期値に戻します。右クリックでも同様の効果があります。

『4-7-3』の①から解散する陸上部隊を選んで左クリックし、解散する陸上部隊の部隊数を設定してください。

陸上部隊を解散する場合、「この陸上部隊を何部隊解散(『4-7-3』の①)し、何部隊残したい(『4-7-3』の③)!」のように設定します。

3〉解散陸上部隊数の設定が終了したら、【解散実行】を左クリックしてください。

4〉これで陸上部隊の解散命令は終了です。

【解散実行】を左クリックした時点で、設定した部隊数の解散が速やかに処理されます。部隊の解散は、部隊を戦闘編成から自給自足編成（屯田兵のようなものです）に変更するものです。これは部隊としては存在しても、部隊の戦闘、設営、整備能力は失われるので、このゲームでは消滅と同じ扱いになります。このような部隊は、ラバウルをはじめとする南洋諸島各地にありました。

8. 連合国側根拠地

連合国側根拠地も日本国側根拠地と同様の作戦能力を持っています。

連合国側根拠地は、索敵状況やゲーム条件の設定などに応じた情報を確認することができます。連合国側根拠地を確認する場合は、その確認したい連合国側根拠地を左クリックしてください。すると『連合国側根拠地状況報告ウィンドウ』が表示されます。

[4-8-1 連合国側根拠地状況報告ウィンドウ]

①根拠地能力
飛行場能力と根拠地固有の地形（平地と泊地）能力の値です。

②根拠地戦闘力及び地上部隊配備状況
防御施設、対空火力の能力と根拠地に配備されている地上部隊の状況です。

③工場／資源生産能力
各兵器の工場能力と各資源の生産能力です。

④在泊艦船状況
根拠地に在泊中の艦船の隻数です。

⑤航空機配備状況
根拠地に配備されている航空機の機種と機数です。各航空機の名称を左クリックすると、その航空機のデータが参照できます。

⑥【在泊艦船】
根拠地に停泊している艦船の一覧表を表示します。

【在泊艦船】は、基本的に【情報一覧ボタン】の【艦隊一覧】で記載されている内容と同じなので、そちらを参照してください。
指定した艦隊の艦船の状況を確認する場合は、「4-8-1」の【艦隊状況】を左クリックしてください。

[P.133『艦隊一覧』参照]

第５章　艦隊命令

1．日本国側艦隊

艦隊が編成されると、その編成内容によって、次の3種類の艦隊に種別されます。

a　通常艦隊
b　潜水艦隊
c　輸送艦隊

a）通常艦隊は、戦闘艦（空母や戦艦など）と商船（輸送船やタンカーなど）で構成され、洋上作戦の要ともいうべき存在です。通常艦隊は次のような形式で表示されます。

[5-1-1　通常艦隊マーカー]

b）潜水艦隊は、潜水艦のみで構成され、独自の任務である偵察や通商破壊に向いています。潜水艦隊は次のような形式で表示されます。

[5-1-2　潜水艦隊マーカー]

c）輸送艦隊は、主として輸送を目的とする商船と、それを護衛する戦闘艦で構成され、各根拠地への輸送を目的としています。また、「通常艦隊」や「潜水艦隊」と異なり、直接艦隊への命令を与えることができません。輸送艦隊は次のような形式で表示されます。

[5-1-3　輸送艦隊マーカー]

【艦隊】は、連合国側の商船や根拠地への攻撃や航空機を搭載している場合は、航空機を使った各作戦などを行うコマンドで構成されてます。【艦隊】へ命令を与える場合は、命令を与えたい日本側の【艦隊】を左クリックしてください。すると『日本側艦隊状況ウィンドウ』が表示されます。

[5-1-4 日本側艦隊状況ウィンドウ]

①艦隊規模
艦隊を構成している艦船（戦闘艦、空母、商船）の総数です。

②総規模
艦隊の総数の規模（耐久力）の合計です。

③総合攻撃力
艦隊の総数の総合攻撃力（対艦、対空、対潜、雷撃）です。

④稼働機
艦隊（空母など）に搭載している航空機の総数です。

⑤残航続
艦隊（１番航続距離の短い艦船）の残り航続距離です。

⑥【移動】
艦隊に移動命令を与えます。

⑦【索敵】
索敵部隊を編成し、索敵を行わせる命令を与えます。

⑧【航空命令】
航空機部隊を編成し、目標とする連合国側の根拠地（艦隊）へ移動（爆撃）を行わせる命令を与えます。

⑨【上陸戦】
攻撃部隊を編成し、目標の連合国側の根拠地に陸戦を行わせる命令を与えます。

⑩【艦砲射撃】
目標とする連合国側の根拠地に艦砲射撃を行わせる命令を与えます。

⑪【情報】
　艦隊を構成している艦船の状況を確認します。
⑫【分割】
　艦隊を構成している艦船を分割して、もう１つの艦隊を編成します。

2．艦隊の移動

指定した艦隊を目的海域まで移動させる場合に用います。

艦隊の【移動】命令は、基本的に根拠地の【艦隊編成】で記載されている内容とほぼ同じなので、そちらを参考にしながら、次の手順に従ってください。

[P.57『通常艦隊の編成』参照]

1〉【移動】命令を与えたい艦隊を左クリックしてください。

2〉『5-1-1』が表示されます。

3〉【移動】を左クリックしてください。

4〉『4-2-4』が表示されます。

移動させたい目標地点（海域か日本側根拠地）と移動経路（コース）をカーソルで指定してください。目標に到達させるまでの過程を10ポイント以内で指定できます。

移動地点の指定は「この目標まで、このような経路で移動しなさい！」のような感覚で設定してください。移動経路の指定は、最後に指定したポイントが最終目標地点になり、最終目標地点に到達した艦隊は停止し、待機状態になります。

経路の設定を途中で間違えた場合は【取り消し】で艦隊の編成まで戻り、右クリックで１つ前の状態（指定）に戻すことができます。

5〉移動の設定は、最終目標を指定した時点で終了です。時間を進ませると、設定した艦隊と移動経路に従って、『作戦フェイズ』の『艦隊移動イニング』で処理されます。

最終目標地点に日本側の根拠地を指定した場合は、指定した根拠地の港に入港するか選択します。

【はい】を選択した場合は、指定した根拠地の港に入港し、編成された艦隊は解散します。艦隊を構成していた艦船は、指定した根拠地の在泊艦船になります。

【いいえ】を選択した場合は、艦隊の解散はされず、指定した根拠地の近海で待機するようになります。

3．艦隊の索敵命令

指定した艦隊の空母などに搭載されている航空機を使って偵察を行わせる場合に用います。

艦隊の【索敵】命令は、基本的に根拠地の【航空命令】で記載されている内容とほぼ同じなので、そちらを参考にしながら、次の手順に従ってください。

[P.54『航空機の索敵命令』参照]

1〉【索敵】命令を与えたい艦隊を左クリックしてください。

2〉『5-1-1』が表示されます。

3〉【索敵】を左クリックしてください。

4〉『4-2-7』が表示されます。

5〉【索敵部隊編成】を左クリックしてください。以前に索敵命令を与えていた場合は、その索敵命令は、解除されます。

6〉『4-2-3』が表示されます。

索敵部隊を編成する場合、「索敵には、この練度の搭乗員(『4-2-3』の④)を、この航空機（『4-2-3』の②）で参加させる！」というように設定します。

参加させたい航空機と交差する『4-2-3』の④の箇所を左クリックし、参加人数を設定してください。

7〉索敵部隊の編成が終了したら【出撃】を左クリックしてください。

8〉編成された索敵部隊により索敵が開始されます。これで索敵命令は終了です。

4. 艦隊の航空命令

指定した艦隊の空母などに搭載されている航空機を使って連合国側の艦船や根拠地に攻撃を行わせる場合に用います。航空命令は、1フェイズにつき最大12回まで命令を与えることができます。

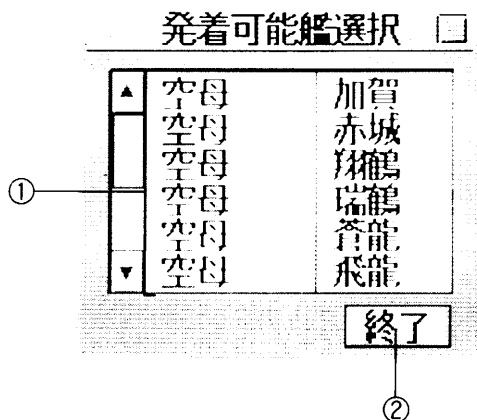
艦隊の【航空命令】は、基本的に根拠地の【航空命令】で記載されている内容とほぼ同じなので、そちらを参考にしながら、次の手順に従ってください。

[P.45『航空機の移動と爆撃命令』参照]

1〉【航空命令】を与えたい艦隊を左クリックしてください。

2〉『5-1-1』が表示されます。

3〉【航空命令】を左クリックしてください。

4〉『発着可能艦選択メニューII』が表示されます。

[5-4-1 発着可能艦選択メニューII]

①発着可能艦船一覧
航空機を搭載できる艦船のリストです。
②【終了】
設定した航空機を発艦させます。

『5-4-1』の①から発艦させたい艦船を選んで左クリックしてください。自動編成を行う場合は【はい】、行わない場合は【いいえ】を、それぞれ選んでください。

【はい】を選んだ場合は『4-2-2』が表示されます。

設定した【最低航続力】の値を満たす航空機が、その指定した艦隊に配備されていない場合は、発進できる航空機部隊を編成できません。同様に設定した【最低搭乗員練度】の値を満たす搭乗員が配置されていなければ発進できる航空機部隊を編成できません。

前述を注意しながら航空機部隊編成の【最低航続力】と【最低搭乗員練度】の値を設定し、【実行】を左クリックしてください。

【いいえ】を選んだ場合は、任意で航空機部隊の編成を行います。

5)編成条件の設定が終了した場合、または【いいえ】を選ぶと『4-2-3』が表示されます。

任意で航空機部隊を編成する場合、「この作戦には、この艦船（『5-4-1』の①）から、この練度の搭乗員（『4-2-3』の④）を、この航空機（『4-2-3』の②）で、何機参加させる！」のように設定します。

参加させたい航空機と交差する『4-2-3』の④の箇所を左クリックし、参加人数（航空機数）を設定してください。

6)作戦に参加させる指定した艦船からの航空機部隊の編成が終了したら【出撃】を左クリックしてください。

すると『5-4-1』に戻ります。他の艦船からも航空機を発艦させる場合は、同じ操作を繰り返し行ってください。この作戦に参加させる航空機部隊の設定が終了したら【終了】を左クリックしてください。

7)『4-2-5』が表示されます。

移動の場合は、移動させたい目標地点（日本側根拠地か艦隊）と移動経路（コース）をカーソルで指定してください。目標に到達させるまでの過程を航続力が許す限り10ポイント以内で指定できます。

爆撃の場合は、爆撃したい目標地点（連合国側根拠地か艦隊）を通過するように移動経路をカーソルで指定し、さらに航空機部隊を着陸させる艦隊（根拠地）を最後に指定してください。目標に到達させるまでの過程を航続力が許す限り10ポイント以内で指定できます。

移動地点の指定は「着陸先を指定した根拠地まで、指定した経路で移動し、着陸しなさい！」のような感覚で行なってください。

爆撃の場合は「この爆撃目標まで、指定した経路で移動し、爆撃後、着陸先の根拠地まで、指定した経路で移動を継続し、着陸しなさい！］のような感覚で設定してください。

経路の設定を途中で間違えた場合は【取消し】で航空機部隊の編成まで戻り（編成されていない状態まで戻ります）、右クリックで１つ前の状態（指定）に戻すことができます。

8）移動の設定は、最終的に着陸する艦隊（根拠地）を指定した時点で終了です。時間を進ませると、設定した航空機部隊と移動経路に従って『作戦フェイズ』の『航空機移動イニング』で処理されます。

爆撃の場合も最終的に着陸する艦隊（根拠地）を指定した時点で終了です。時間を進ませると、設定した航空機部隊と移動経路に従って、『作戦フェイズ』の『航空機移動イニング』で処理され、爆撃部隊が爆撃目標（連合国側の根拠地か艦隊）に到達した時点で爆撃を行なうかどうかの選択を行ないます。

連合国側の根拠地に爆撃を行なう場合は、『4-2-7』が表示されます。爆撃する目標を選んで左クリックしてください。

連合国側の艦隊に爆撃を行なう場合は、『4-2-8』が表示されます。爆撃する目標を選んで左クリックしてください。

9）移動の最終目標を根拠地に指定した場合、航空機部隊は、目標の根拠地に着陸した時点で解散し、指定した根拠地の航空機数に加算されます。

移動の最終目標に艦隊を設定した場合、着艦する艦船の指定を行います。『4-2-8』が表示されます。

着艦する艦船を『4-2-9』の①から選んで左クリックすると、『4-2-10』が表示されます。

『4-2-10』の③から着艦させたい航空機と機数の設定が終了したら【終了】を左クリックしてください。

すると『4-2-9』に戻ります。航空機（部隊）の着艦を終了させる場合は、『4-2-9』の終了を左クリックしてください。これで艦隊への着艦指定は終了です。

5．上陸戦

指定した艦隊の戦闘部隊により連合国側根拠地に対して、上陸戦を行わせる場合に用います。陸戦や上陸戦、艦砲射撃は、全てを含め１フェイズにつき最大12回まで命令を与えることができます。

艦隊の【上陸戦】は、指定した艦隊が連合国側根拠地と同じ座標に展開している場合のみ対象となる命令です。指定した艦隊に【上陸戦】命令を与えたい場合は、上陸戦を目標とする連合国側根拠地に艦隊を移動させてから次のような手順で行なってください。

1〉【上陸戦】命令を与えたい艦隊を左クリックしてください。

2〉『5-1-1』が表示されます。

3〉【上陸戦】を左クリックしてください。

4〉『4-5-1』が表示されます。

攻撃部隊を編成する場合、「この作戦には、弾薬を何トン(『4-2-1』の②)使用し、食料を何トン（『4-2-1』の③）携帯させ、何部隊（『4-2-3』の①）で行う！」のように設定します。

使用（参加）する各要素（『4-5-1』の①、②、③）を左クリックし、使用量（参加人数）などを設定してください。

5〉作戦に参加させる攻撃部隊の編成が終了したら【実行】を左クリックしてください。

6〉これで陸戦の設定は終了です。時間を進ませると、設定した戦闘部隊に従って『陸戦フェイズ』で処理されます。

6. 艦砲射撃

指定した艦隊の重巡洋艦以上の艦船により連合国側根拠地に対して、艦砲射撃を行わせる場合に用います。陸戦や上陸戦、艦砲射撃は、全てを含め1フェイズにつき最大12回まで命令を与えることができます。

艦隊の【艦砲射撃】は、指定した艦隊が連合国側根拠地と同じ座標に展開している場合のみ対象となる命令です。指定した艦隊に【艦砲射撃】命令を与えたい場合は、艦砲射撃を目標とする連合国側根拠地に艦隊を移動させてから次のような手順で行なってください。

1)【艦砲射撃】命令を与えたい艦隊を左クリックしてください。

2)『5-1-1』が表示されます。

3)【艦砲射撃】を左クリックしてください。

4)『攻撃目標設定メニュー』が表示されます。

[5-6-1 攻撃目標設定メニュー]

①根拠地/爆撃目標一覧
連合国側根拠地の何処を攻撃目標にするかのリストです。

艦砲射撃を行う目標を『5-6-1』の①から選んで左クリックしてください。

5)これで艦砲射撃の命令は終了です。時間を進ませると、艦砲射撃の設定に従って『陸戦フェイズ』で処理されます。

7．情報

艦隊を構成している艦船の状況（状態や積荷の状況など）を確認したい場合に用います。

艦隊の【情報】は、基本的に【情報一覧ボタン】の【艦隊一覧】で記載されている内容と同じなので、そちらを参照してください。
艦船の状況を確認したい艦隊を左クリックし、「5-1-1」の【情報】を左クリックしてください。

[P.133『艦隊一覧』参照]

8．分割

指定した艦隊を構成している艦船を2つの艦隊として編成を行う場合に用います。

艦隊の【分割】は、基本的に根拠地の【艦隊編成】で記載されている内容とほぼ同じなので、そちらを参考にしながら、次の手順に従ってください。

[P.57『通常艦隊の編成』参照]

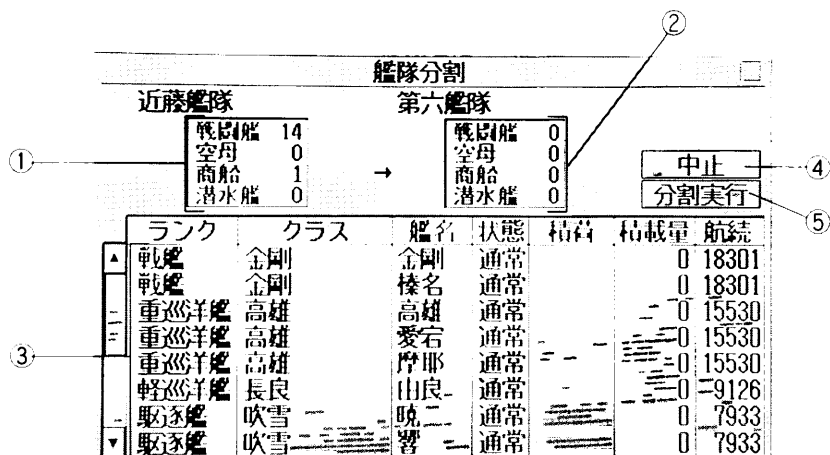
1〉【分割】を行いたい艦隊を左クリックしてください。

2〉『5-1-1』が表示されます。

3〉【分割】を左クリックしてください。

4〉『3-3-2』が表示されます。

5〉『艦隊名の入力ウィンドウ』が表示されます。艦隊名の入力を行ってください。

6）艦隊名の入力が終了すると『艦隊分割ウィンドウ』が表示されます。

［5-8-1　艦隊分割ウィンドウ］

①分割元艦隊規模
分割元艦隊を構成している艦船のリストです。
②分割先艦隊規模
分割先艦隊を構成している艦船のリストです。
③編入可能艦船リスト
分割元艦隊を構成していた艦船のリストです。
④【中止】
艦隊の分割を中止します。
⑤【分割実行】
設定に基づいた艦隊の分割を実行します。

『5-8-1』の③から分割先の艦隊を構成する艦船を選んで左クリックし、分割先艦隊を編成してください。

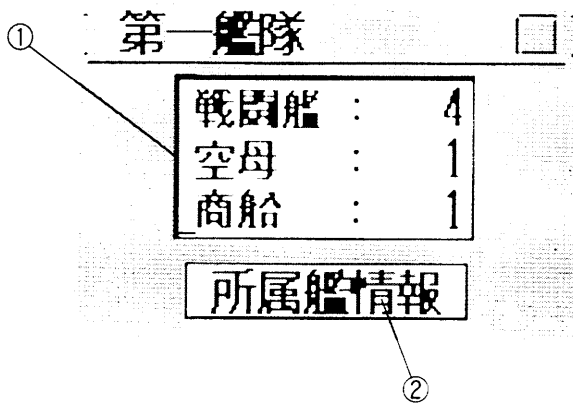
艦隊を分割する場合、「この艦船（『5-8-1』の③）を分割先の艦隊に編入（『5-8-1』の②）し、この艦船は分割元艦隊に残す（『5-8-1』の③）！」のように設定します。

7）艦隊の分割が終了したら【分割実行】を左クリックしてください。

【分割実行】を左クリックした時点で、設定した艦隊の分割が速やかに処理されます。分割元の艦隊と同じ海域で待機するようになります。

9．連合国側艦隊

連合国側の艦隊も日本国側の艦隊と同様に3種類の艦隊に種別され、同様の目的に応じた作戦を展開します。

連合国側の艦隊は、基本的に表示されませんが、艦隊や根拠地の索敵やゲーム条件の設定などに応じて表示され、情報を確認することができるようになります。連合国側の艦隊を確認する場合は、その確認したい連合国側の艦隊を左クリックしてください。すると『艦隊状況報告ウィンドウ』が表示されます。

[5-9-1　連合国側艦隊状況ウィンドウ]

①艦隊規模

連合国側の艦隊を構成している艦船（戦闘艦、空母、商船、潜水艦）の総数です。

②【艦隊状況】

指定した連合国側艦隊を構成してる艦船の状況を確認します。

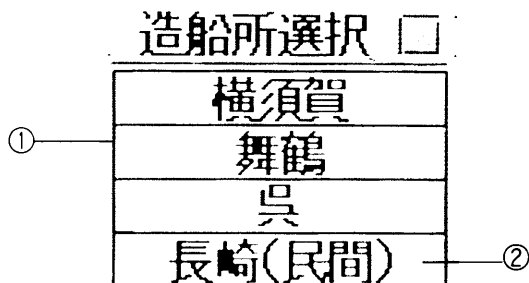
【艦隊状況】は、基本的に【情報一覧ボタン】の【艦隊一覧】で記載されている内容と同じなので、そちらを参照してください。
指定した艦隊の艦船の状況を確認する場合は、『5-9-1』の【艦隊状況】を左クリックしてください。

[P.133『艦隊一覧』参照]

第6章　造船所関連命令

1．造船所

艦船の建造は、日本国内にある造船所のある根拠地で行われます。造船所には、海軍用（海軍工廠）と商船用があり、それぞれ建造できる艦船が異なります。海軍工廠用の造船所は、舞鶴、横須賀、呉。商船用は、長崎の根拠地にあります。造船所への命令は、【造船所コマンド】を通じて行います。

【造船所コマンド】を左クリックすると『造船所選択メニュー』が表示されます。

[6-1-1　造船所選択メニュー]

①戦闘艦の造船所

戦闘艦の新造、修理、改装を命令を与えます。

②商船の造船所

商船の新造、修理、改装を命令を与えます。

各造船所には、1番から8番までのドックがあり、艦船の建造は、このドックで行われます。また、1つのドックでは、1隻の艦船のみの建造が可能になります。ドックでは、次の4種類の作業が行われます。

a	新造
b	修理
c	改装
d	艦船廃棄

a)新造は、海軍工廠の艦船建造計画予定により施行される命令です。計画が予定されていない場合、艦船の新造命令を与えられません。
b)戦闘で損傷している艦船の修復作業を行わせる命令です。また、修復作業を行わせるには、造船所のある根拠地に入港させなければなりません。
c)艦船には、改装作業の行える艦型と、行えない艦型があります。改装は、改装可能な艦船に与えられる命令です。改装が行われた艦船は、改装にともなった能力を発揮することでしょう。また、改装作業を行わせるには、造船所のある根拠地に入港させなければなりません。
d)必要なくなった艦船を廃棄する命令です。廃棄された艦船は、2度と建造できないので注意してください。艦船を廃棄することによって、廃棄された艦船の鉄材が、艦船の廃棄された根拠地の資源として加算されます。また、艦船は、【廃棄】以外にも【自沈】で処分できますが、その場合、鉄材は根拠地に加算されません。艦船を廃棄するには、造船所のある根拠地に入港させなければなりません。

2．艦船の建造命令

艦船を建造（新造、修理、改装）する場合は、次のような手順で行ってください。

1〉「6-1-1」から目的とする造船所を左クリックしてください。

2〉『造船所ドック一覧メニュー』が開きます。

[6-2-1　造船所ドック一覧メニュー]

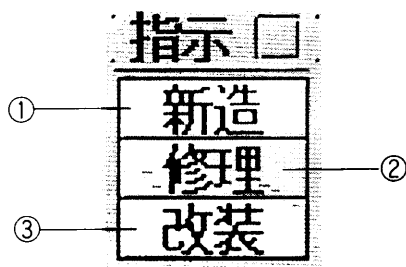
①各ドック
各ドックの状況を示しています。使用中のドックには、使用している艦船名が表示されます。

②完成ステップ数
作業の行われている艦船の工事の進捗状況です。【NOW】が現在のステップ数、【MAX】が完了予定のステップ数です。この【NOW】の値が【MAX】の値と同じになったら作業の完了です。作業の終了していない艦船は、全ての作業が完了するまで建造ドックを離れることはできません。

③鉄在庫
根拠地に集積されている鉄の量です。

④泊地
根拠地の最大の泊地能力と現在の泊地能力です。

3〉「6-2-1」から作業を行いたい造船ドックを選んで左クリックしてください。

4〉『ドックメニュー』が開きます。

[6-2-2　ドックメニュー]

①新造
　艦船の新造命令を与えます。
②修理
　艦船の修理命令を与えます。
③改装
　艦船の改装命令を与えます。

5〉「6-2-2」から造船ドック（艦船）で行う作業の内容を選んで左クリックしてください。

6〉【新造】を選んだ場合は、『新造艦船選択メニュー』から新造艦を選んで左クリックしてください。

【修理】、または【改装】を選んだ場合は、指定した造船所のある根拠地に停泊している艦船が対象となりますので『6-2-1』から停泊艦を選んで左クリックしてください。

[6-2-3　新造艦船選択メニュー]

①新造可能艦船一覧
現在計画されている新造艦船のリストです。

7〉これで各建造の命令は終了です。

3. 艦船の廃棄命令

艦船を廃棄する場合は、次のような手順で行ってください。

1)『6-1-1』から目的とする造船所を左クリックしてください。

2)『6-2-1』が開きます。

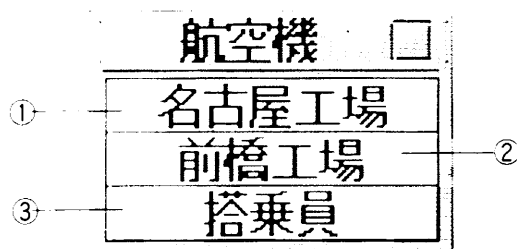
3)廃棄は、ドックに入渠（表示）している艦船が対象となります。『6-2-1』から廃棄する艦船名を左クリックしてください。

4)確認のためのウィンドウが開きます。廃棄するのならば【はい】、間違いならば【いいえ】をそれぞれ選んでください。これで艦船の廃棄命令は終了です。

第７章　航空機製造と搭乗員関連命令

1. 航空機工場

航空機の生産は、日本国内の航空機工場のある根拠地で行われます。航空機工場には、海軍機用の名古屋工場と陸軍機用の前橋工場があり、それぞれ生産できる航空機が異なります。航空機工場への命令は、【航空機コマンド】を通じて行います。

【航空機コマンド】を左クリックすると『航空機工場選択メニュー』が表示されます。

[7-1-1 航空機工場選択メニュー]

①海軍機の生産工場

名古屋工場に海軍機の生産命令を与えます。

②陸軍機の生産工場

前橋工場に陸軍機の生産命令を与えます。

③搭乗員配置と教官数設定

搭乗員の配置と教官数の割り当てを行います。

『7-1-1』から目的とする航空機工場を選んで左クリックすると『海軍／陸軍航空機生産計画一覧表』が表示されます。

海軍航空機生産計画

生産力：50　残り生産力：50

機種	機名	機数		鉄			アルミ			生産	
		予定	可能	在庫	1機	全機	在庫	1機	全機	1機	全機
艦上戦闘機	零戦21型	0	0	10000	1	0	4000	1	0	2	0
戦闘機											
重戦闘機											
艦上爆撃機	97艦攻	0	0	10000	1	0	4000	1	0	2	0
重爆撃機	1式陸攻11型	0	0	10000	3	0	4000	4	0	4	0
艦上偵察機											
水上偵察機	零式三座水偵	0	0	10000	1	0	4000	1	0	2	0
水上小型偵察機	零式水上機	0	0	10000	1	0	4000	1	0	2	0
飛行艇	97式飛行艇	0	0	10000	4	0	4000	7	0	7	0
輸送機	零式輸送機	0	0	10000	2	0	4000	3	0	3	0
		残り		10000			4000				

[7-1-2　海軍／陸軍航空機生産計画一覧表]

①工場生産力

この航空機工場の最大の生産力を示します。この最大生産力を超える航空機の生産は行えません。

②機種名

生産する航空機の機種名です。

③機名

生産する航空機名です。

④機数

生産する航空機数を示します。ヨテイ（予定）が生産する機数、カノウ（可能）が生産予定から算出した生産可能な機数を、それぞれ示しています。

⑤必要加工物資

その航空機の生産（１機／全機）に必要な加工資源です。

⑥必要生産力

その航空機の生産（１機／全機）に必要な生産力です。

2. 航空機の生産命令

航空機を生産する場合は、次のような手順で行ってください。

1)生産する航空機の変更

機種によって生産できる航空機が複数の場合があります。例えば、艦上戦闘機は、第1ターンから97式艦戦と零戦21型が生産できます。以降、開発状況によって、生産できる航空機の数が増加します。しかし、機種によって設けられているラインは1つのみです。生産する航空機を1つに限定しなければなりません。

1〉「7-1-1」から目的とする工場根拠地名を左クリックしてください。

2〉「7-1-2」が表示されます。

3〉「7-1-2」の③を左クリックしてください。

4〉現時点で生産可能な航空機のリストが表示されます。生産したい航空機を選んで左クリックしてください。

5〉これで生産する航空機の変更は終了です。

2)生産機数の設定

根拠地に存在できる1機種あたりの上限は255機です。例えば、名古屋で零戦21型が255機に達していた場合、零戦21型の生産はできません。255機以上の生産命令を与えられていた場合、零戦21型の生産は、255機に達した段階で生産は中止されます。

1)『7-1-1』から目的とする工場根拠地名を左クリックしてください。

2)『7-1-2』が表示されます。

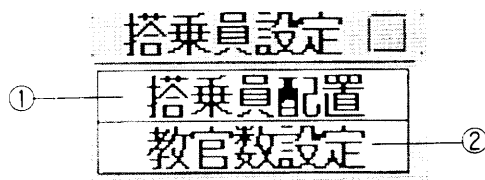
3)『7-1-2』の製造したい航空機を選んで④を左クリックしてください。

4)生産したい機数を設定してください。ヨテイ(予定)の欄に生産機数が表記され、カノウ(可能)の欄に、現在の資源と生産力の残量から算出された生産できる機数が表記されます。

5)これで生産する機数の設定は終了です。

3. 搭乗員

搭乗員の生産は、教官数と密接に関わっています。

搭乗員の配置と教官数の設定を行う場合は、『7-1-1』の【搭乗員】を左クリックしてください。すると『搭乗員メニュー』が表示されます。

[7-3-1 搭乗員設定メニュー]

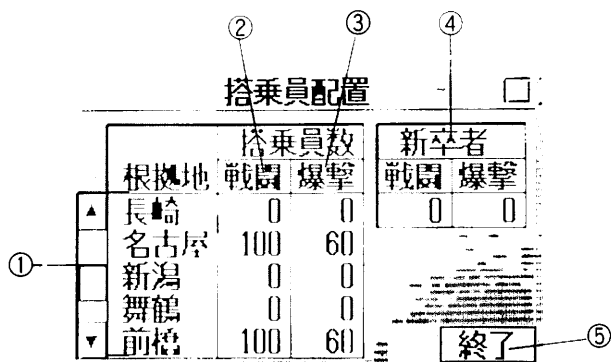
①【搭乗員配置】
搭乗員の配置を行います。

②【教官数設定】
教官数の設定を行います。

1)搭乗員配置

搭乗員の配置を行う場合は、次のような手順で行ってください。

1〉『7-5-1』の【搭乗員配置】を左クリックしてください。

2〉『搭乗員配置メニュー』が表示されます。

[7-3-2　搭乗員配置メニュー]

①日本国内根拠地一覧
日本国内にある根拠地のリストです。
②戦闘機搭乗員数割り振り欄
日本国内にある根拠地に新卒の戦闘機搭乗員を割り振ります。
③爆撃機搭乗員数割り振り欄
日本国内にある根拠地に新卒の爆撃機搭乗員を割り振ります。
④新卒者搭乗員数
新卒の戦闘機搭乗員と爆撃機搭乗員の各総数です。
⑤【終了】
各搭乗員の割り振りを終了します。

搭乗員の配置を行う場合､｢この根拠地には､何機（戦闘機か爆撃機）搭乗員を､何人(『7-5-2』の②､③)､配置する！｣というように設定します。

配置したい根拠地と交差する『7-5-2』の②か③の箇所を左クリックし､配置する人数を設定してください。

配置されていない新卒者は、待機状態になります。待機中の新卒者は､【搭乗員配置】命令で、いつでも配置できるようになっていますが、60ターンごとの練度の上昇の対象にならないので注意してください。

3〉新卒者の各根拠地への配置が終了したら【終了】を左クリックしてください。

4〉これで搭乗員の配置命令は終了です。

2)教官数設定

教官数の設定を行う場合は、次のような手順で行ってください。

1)「7-5-1」の【教官数設定】を左クリックしてください。

2)『教官数設定メニュー』が表示されます。

[7-3-3 教官設定メニュー]

①日本国内根拠地一覧

日本国内にある根拠地のリストです。

②練度『4』戦闘機搭乗員数状況一覧

日本国内の根拠地に配置されている練度『4』の戦闘機搭乗員数のリストです。

③練度『4』爆撃機搭乗員数状況一覧

日本国内の根拠地に配置されている練度『4』の爆撃機搭乗員数のリストです。

④教官数

設定されている教官数です。

⑤【終了】

教官数の設定を終了します。

教官数の設定を行う場合、「この根拠地の練度『4』の何機（戦闘機搭乗員か爆撃機搭乗員）搭乗員を、何人（「7-5-3」の②、③)、教官として設定する！」のように設定します。

教官として設定したい根拠地と交差する「7-5-3」の②か③の箇所を左クリックし、教官にする人数を設定してください。

練度『4』の搭乗員を全て教官として設定する必要はありません。

3)教官数の設定が終了したら【終了】を左クリックしてください。

4)これで教官数の設定は終了です。

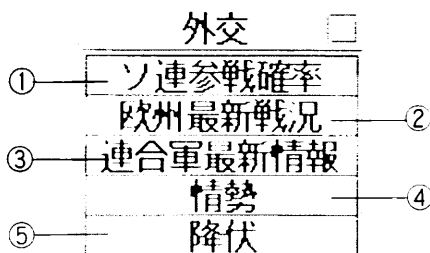
教官として設定され各搭乗員は、設定を戻すことで、再び練度「４」の各搭乗員として使用できます。設定を戻す場合は、『7-5-3』の②か③を左クリックし、教官として設定されている人数を各根拠地に割り振ることによって行います。

第１ターン開始時の教官数の初期設定は、戦闘機教官70人、爆撃機教官55人です。

第８章　外交コマンドの操作

1．外交コマンドの構成

現在の世界情勢や戦況などの確認、連合国側との講和（降伏及び和平など）は、【外交コマンド】により行います。

【外交コマンド】を左クリックすると『外交項目選択メニュー』が表示されます。

[8-1-1　外交項目選択メニュー]

①【ソ連参戦確立】
ソ連の参戦確率がメッセージで表示されます。

②【欧州最新戦況】
欧州の最新戦況がメッセージで表示されます。

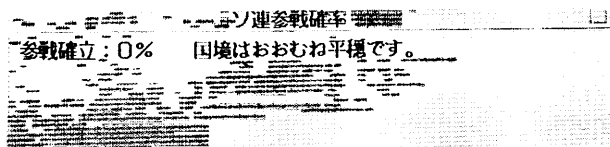
③【連合軍最新情報】
連合軍の最新情報がメッセージで表示されます。

④【情勢】
日本軍と連合軍の情勢が表示されます。

⑤【降伏】
日本が降伏するかの選択します。

2. ソ連参戦確立

第二次大戦当初のソ連は、欧州で独国と激しい戦闘状態にあり、日本側と事を構えるを良しとせず、中立を保っていました。しかし、この大戦も末期になると形成は変わり、独国の降伏とともに、日本に参戦するべく、南下を開始します。というのが史実の概要ですが、このゲームでも、ソ連の対日参戦が戦況に大きな影響を与える要素の1つになっています。

「8-1-1」の【ソ連参戦確立】を左クリックすると『ソ連参戦確立ウィンドウ』が表示されます。

[8-2-1　ソ連参戦確立ウィンドウ]

①情報表示欄
ソ連の日本に対しての参戦確率がメッセージと割合（%）で表示されます。この割合が高くなるほど、ソ連は、日本に対して参戦する可能性が高いことを表します。

第1ターン開始時には、ソ連は日本に対して中立を保っています。しかし、次の3つの条件のいずれかを満たした時点で、ソ連は、日本に対して宣戦布告し、日本側の根拠地に攻撃を仕掛けてきます。

a)ソ連の統治する「イルクーツク」、「ウランバートル」、「チタ」、「ネルチンスク」、「スコボロジ」、「ハバロクスク」、「イマン」、「ウラジオストック」、『ペトロパブロフスク』の各根拠地で『戦闘』が発生した場合、ソ連の宣戦布告が行なわれます。
　『戦闘の発生』とは、日本側の航空機が迎撃を受けるか爆撃を行なった場合、日本側の艦船が『ウラジオストック』、『ペトロパブロフスク』の海域で、海戦が行なわれた場合、或は、日本側の戦闘部隊が「チタ」、「スコボロジ」、「ハバロフスク」、「ウラジオストック」（陸戦）を攻撃した場合をいいます。
b)毎ターンの『ターン更新処理』で、乱数によりソ連参戦の判定を行ないます。この確率は、欧州で『ドイツが降伏』すると、以降、急速に上昇します。
c)第1ターン開始時に、ソ連の根拠地と道路で結ばれている「ハイラル」、『ソンゴ』、「トウアン」、「ボタンコウ」の各根拠地に配備されている日本側の『戦闘部隊』が少なくなると（1箇所でも）、ソ連が宣戦する可能性が高まります。部隊数の基準は、『20』から『30』程度です。

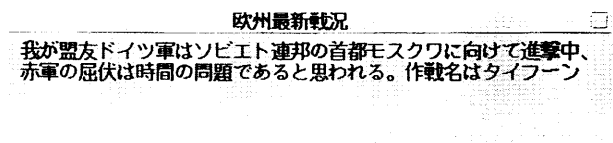
ソ連が日本に対し、宣戦布告した以降は、『8-2-1』にソ連側の日本に対する宣戦布告の通達が表示されます。

3．欧州最新戦況

衆知と思いますが、第二次世界大戦は、太平洋戦域だけではなく、欧州ヨーロッパでも、激しい戦闘が繰り広げられていました。英国(イギリス)、米国(アメリカ)、ソ連を筆頭とする連合軍と独国（ドイツ)、伊国（イタリア）の三国同盟軍（日本も含むが欧州戦には参加せず）との間で争われました。結果は、三国同盟軍の完全な敗北に終り、太平洋戦域にも影響を及ぼしました。このゲームでも例外ではなく、欧州の状況によって、幾つかの影響を与えるようになっています。

「8-1-1」の【欧州最新戦況】を左クリックすると『欧州最新戦況ウィンドウ』が表示されます。

欧州最新戦況

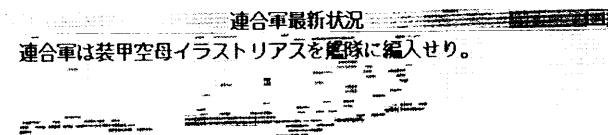
我が盟友ドイツ軍はソビエト連邦の首都モスクワに向けて進撃中、
赤軍の屈伏は時間の問題であると思われる。作戦名はタイフーン

[8-3-1　欧州最新戦況ウィンドウ]

①情報表示欄

特定のターンに、欧州の主だった出来事が月日に合わせてメッセージで表示されます。前述しましたが、ここで『ドイツの降伏』が報告されると、以後、ソ連の対日参戦確率が急激に上昇します。また、独国のUボートの到着がなくなります。

4. 連合軍最新情報

このゲームでは、連合国側の新型航空機が開発された場合や規模が100以上の戦闘艦や空母を完成させた場合に国外の秘密工作員から連合軍情報が入る場合があります。

『8-1-1』の【連合軍最新情報】を左クリックすると「連合軍最新情報ウィンドウ』が表示されます。

[8-4-1　連合軍最新情報ウィンドウ]

①情報表示欄
日本側の秘密工作員からもたらされた情報がメッセージで表示されます。

5. 情勢

【情勢】を左クリックすると、日本側と連合国側の現在占領している根拠地数を統計した『情勢ウィンドウ』が表示されます。

[8-5-1 情勢ウィンドウ]

①根拠地
根拠地の集計です。

②重要根拠地
日本側の占領している重要根拠地数です。

③出現根拠地
連合国側の占領している出現根拠地数です。

6. 降伏

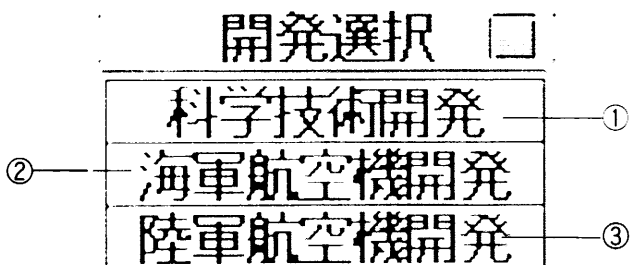
【降伏】を左クリックすると、本当に降伏するかの選択を迫られます。状況に応じて【はい】、または【いいえ】を左クリックしてください。【はい】ならば、日本側は、降伏し、ゲームは、設定された終了条件によってエンディングを迎えます。【いいえ】ならば、ゲームは、続行になります。

[P.10『ゲームの終了条件』参照]

第９章　開発関連命令

1. 開発

科学技術開発や航空機開発は、各開発技術局によって行なわれます。各開発技術局への命令は【開発コマンド】を通じて行ないます。

【開発コマンド】を左クリックすると『開発選択メニュー』が表示されます。

[9-1-1 開発選択メニュー]

①【科学技術開発】
現在開発されている科学技術の状況が確認できるほかに科学技術開発の項目変更命令を与えます。

②【海軍航空機開発】
現在開発されている海軍航空機の状況が確認できるほかに航空機開発の開発力の割り振りを行ないます。

③【陸軍航空機開発】
現在開発されている陸軍航空機の状況が確認できるほかに航空機開発の開発力の割り振りを行ないます。

2．科学技術の開発

科学技術開発に割り振ることのできる開発力は、1ターンに1づつです。科学技術開発に割り振りは、次のような手順で行ってください。

1〉『9-1-1』の【科学技術開発】を左クリックしてください。

2〉『科学技術研究選択メニュー』が表示されます。

[9-2-1　科学技術研究選択メニュー]

①**科学技術項目**
　開発できる科学技術の項目です。
②**日本側各科学技術開発ポイント一覧**
　日本側が、いままで開発ポイントの割り振った合計です。
③**連合国側各科学技術開発ポイント一覧**
　連合国側が、いままで開発ポイントの割り振った合計です。
④**技術差**
　日本側と連合国側との科学技術差です。
⑤**開発ポイント割り振り欄**
　「1」が交差している箇所の科学技術が現在開発している科学技術です。

3〉開発ポイントを割り振りたい「科学技術項目」にカーソルを合わせて左クリックしてください。

　すると、その開発力を割り振った科学技術項目の『開発ポイント割り振り欄』に『1』が入力されます。

4〉これで科学技術開発に割り振りは終了です。

各シナリオによって、科学技術の開発ポイントの初期値は、異なります。

3．海軍機と陸軍機の開発

航空機の開発は、海軍機と陸軍機の開発局が個別に用意され、それぞれに開発が行なわれます。各開発局の最大開発ポイントは『21』ポイントで、各開発機種に割り振ることのできる開発ポイントは『0』から『4』ポイントまでです。各開発局による各航空機開発の割り振りは、次のような手順で行ってください。

1〉『9-1-1』から目的とする【海軍航空機開発】または【陸軍航空機開発】を左クリックしてください。

2〉『海軍／陸軍航空機開発選択メニュー』が表示されます。

[9-3-1　海軍／陸軍航空機開発選択メニュー]

①残り開発ポイント
開発局に残されている開発ポイント数です。

②開発航空機タイプ一覧
開発の対象となる航空機の機種（タイプ）です。

③開発ポイント割り振り欄
「0」から「4」の値が交差している箇所の航空機が現在開発している航空機です。

④開発航空機名一覧
現在開発されている航空機の名称です。

⑤完成度
開発の対象となる航空機の完成度です。

3〉開発ポイントを割り振りたい『開発航空機種名（④）』にカーソルを合わせて左クリックし、ポイントを『０』から『４』のポイントを設定してください。

合計の開発ポイントが『21』を超えていた場合は、他の開発機種の開発ポイントを減少させるなどして調整を行なってください。

すると、その開発ポイントを割り振った開発航空機種名の項目の「開発ポイント割り振り欄」に設定した『０』から「４」の値が入力されます。

4〉これで航空機開発の割り振りは終了です。

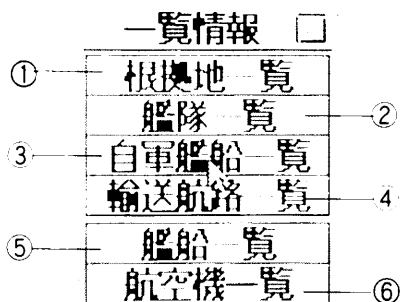
開発ポイントの合計が、対象となる航空機に必要な開発ポイント達すると、その航空機は、開発完了となり、生産することができるようになりま。開発が完了した航空機の欄には、新たな未開発の航空機が入ります。

第10章　一覧情報ボタンの操作

1. 一覧情報ボタンの構成

【一覧情報ボタン】は、日本側の根拠地や艦隊などの情報を項目別に確認するコマンドです。

［10-1-1　一覧情報ボタン］

この【一覧情報ボタン】左クリックすると、『一覧情報表示メニュー』が表示されます。

［10-1-2　一覧情報表示メニュー］

①【根拠地一覧】
　日本側の根拠地の情報などを確認するコマンドです。
②艦隊一覧
　日本側の艦隊の情報などを確認するコマンドです。
③自軍艦船一覧
　日本側の艦船の情報などを確認するコマンドです。
④輸送航路一覧
　設定している輸送航路などを確認するコマンドです。
⑤艦船一覧
　ゲームに登場する全ての艦船データを確認するコマンドです。
⑥航空機一覧
　ゲームに登場する全ての航空機艦船データを確認するコマンドです。

2. 根拠地一覧

「10-1-2」の【根拠地一覧】を左クリックすると、現在、日本側で占領している根拠地の情報などが確認できるほかに、根拠地への命令などもできます。

根拠地名	食料	自給度	原油	鉄鉱石	ボーキサイト	石炭	弾薬
アンザン	1960	自給	0	0	0	0	200
硫黄島	800	自給	0	0	0	0	0
ウルシー	500	自給	0	0	0	0	0
大阪	1000	無限	310000	250000	0	0	10000
沖縄	1000	自給	0	0	0	0	0
カントン	2000	14	0	0	0	0	5000
クェゼリン	1000	自給	0	0	0	0	2000
呉	1000	無限	0	10000	0	0	1000
サイゴン	1000	無限	0	0	0	0	2000
サイパン	800	自給	0	0	0	0	0
札幌	1880	15	0	250000	0	0	500
サンジャック	1200	自給	0	0	0	0	0
シャンハイ	2000	無限	0	0	0	0	2500
ショウトウ	65000	103	0	0	0	0	5000
シンキョウ	15000	無限	0	0	0	0	3000

[10-2-1 根拠地一覧ウィンドウ]

①【物資表示】
このボタンを左クリックすると各根拠地の物資残量を確認するモードになります。

②【戦力表示】
このボタンを左クリックすると各根拠地の戦力状況を確認するモードになります。

③【在泊艦船】
このボタンを左クリックすると各根拠地の在泊艦船を確認するモードになります。

④現在の表示モード
現在表示されているモード名が表示されます。

⑤モード別根拠地データ
設定されている表示モードの根拠地データが表示されます。

⑥根拠地一覧
日本側が占領している根拠地のリストです。このリストから参照したい根拠地を左クリックすると、さらに『根拠地ウィンドウII』が表示されます。

[10-2-2　根拠地ウィンドウII]

①各種データ

選択した根拠地の各種情報です。

②【現地直行】

選択した根拠地へ移行し、その根拠地への命令が行えるようになります。

③【停泊艦船】

現在、その根拠地に停泊している艦隊へ移行し、その艦隊への命令が行えるようになります。

3．艦隊一覧

『10-1-2』の【艦隊一覧】を左クリックすると『艦隊一覧ウィンドウ』が表示されます。

艦隊名	戦闘艦	空母	商船	総規模	対艦	対空	対潜	雷撃	速度	航続	可動機
南雲艦隊	14	6	4	3548	348	153	21	304	14	6400	412
近藤艦隊	14	0	1	1469	280	65	20	364	14	7200	16
小澤艦隊	23	0	13	3820	274	80	39	630	12	6000	18
高橋艦隊	42	0	10	3077	280	33	78	864	9	6000	8
第五艦隊	2	0	1	250	12	2	4	54	14	7600	0
第一潜水艦隊	0	0	0	366	0	0	0	292	10	9200	0
第二潜水艦隊	0	0	0	145	0	0	0	84	16	14000	6
第三潜水艦隊	0	0	0	96	0	0	0	96	10	10000	0
第四潜水艦隊	0	0	0	134	0	0	0	124	10	8000	1
第五潜水艦隊	0	0	0	45	0	0	0	24	16	14000	2

[10-3-1　艦隊一覧ウィンドウ]

①自軍艦隊一覧

日本側が編成している艦隊のリストです。このリストから参照したい艦隊名を左クリックすると、さらに『編成艦船一覧表』が表示されます。

②艦隊規模

艦隊を構成している艦船（戦闘艦、空母、商船）の総数です。

③総規模

艦隊の総数の規模（耐久力）の合計です。

④総合攻撃力

艦隊の総数の総合攻撃力（対艦、対空、対潜、雷撃）です。

⑤速度

艦隊の速度（１番遅い艦船に合わせている）です。

⑥航続

艦隊の航続距離（１番航続距離の短い艦船に合わせている）です。

⑦可動機

艦隊（空母など）に搭載している航空機の総数です。

タイプ	ランク	クラス	艦名	対空	対潜	対艦
空母	空母	加賀	加賀	18	*	30
空母	空母	赤城	赤城	15	*	18
空母	空母	翔鶴	翔鶴	20	*	16
空母	空母	翔鶴	瑞鶴	20	*	16
空母	空母	蒼龍	蒼龍	15	*	12
空母	空母	飛龍	飛龍	15	*	12
戦闘艦	戦艦	比叡	比叡	10	0	64
戦闘艦	戦艦	金剛	霧島	10	0	64
戦闘艦	重巡洋艦	利根	利根	9	1	24
戦闘艦	重巡洋艦	利根	筑摩	9	1	24
戦闘艦	軽巡洋艦	長良	阿武隈	1	1	14
戦闘艦	駆逐艦	陽炎	陽炎	0	2	6

［10-3-2　編成艦船一覧表］

①編成艦船一覧

現在停泊している艦船のリストです。

②【積荷】

各編成艦船の積荷状況（積荷名、積載量）と状態（大破、中破、小破、通常）です。

③【戦力】

各編成艦船の対空、対潜、対艦能力の値です。

④【燃料】

各編成艦船の規模、重油、航続力の残量です。

『編成艦船一覧』から艦船を選んで左クリックすると、【兵器表示】と【自沈】のコマンドが表示されます。目的に合わせて左クリックしてください。

4. 自軍艦船一覧

『10-1-2』の『自軍艦船一覧』を左クリックすると『自軍艦船一覧ウィンドウ』が表示されます。

[10-4-1　自軍艦船一覧ウィンドウ]

①自軍艦船一覧

現在日本側が所有している艦船のリストです。

②状態

各艦船の状態（大破、中破、小破、通常）と所属（根拠地名、艦隊名）です。

『自軍艦船一覧』から艦船を選んで左クリックすると、その艦船のデータが表示されます。

5. 輸送航路一覧

「10-1-2」の【輸送航路一覧】を左クリックすると「輸送航路一覧ウィンドウ」が表示されます。

[10-5-1 輸送航路一覧ウィンドウ]

①往復根拠地一覧

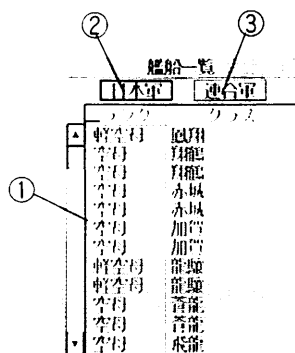
輸送を行っている輸送航路のリストです（輸送元根拠地が左側、輸送先根拠地が右側）。

②輸送艦隊規模

各輸送を行っている輸送艦隊の艦船（輸送船、タンカー）の総数。

【定期海上輸送】の命令を行っていなければ、このコマンドを左クリックしても『輸送航路一覧ウィンドウ』は表示されません。

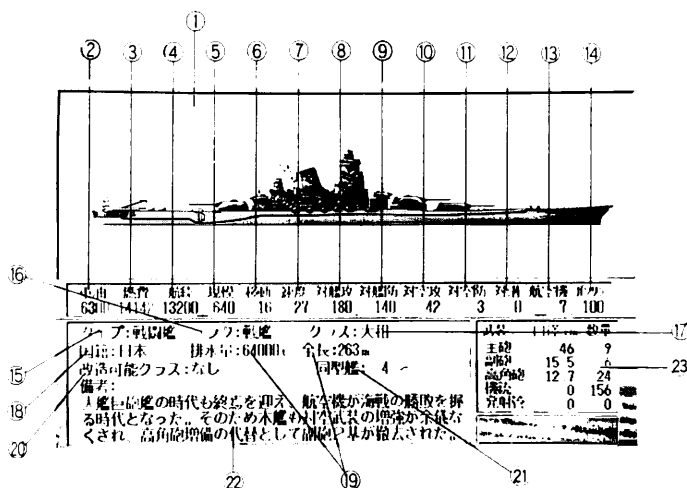
6．艦船一覧

「10-1-2」の【艦船一覧】を左クリックすると『登場艦船一覧ウィンドウ』が表示されます。

[10-6-1　登場艦船一覧表示ウィンドウ]

①登場艦船一覧
　このゲームに登場する全ての艦船の1部です。

②【日本軍】
　このボタンを左クリックすると、日本側の艦船リストです。

③【連合軍】
　このボタンを左クリックすると、連合国側の艦船リストです。

参照したい艦船名を左クリックすると、その選んだ艦船の【データ画面】が表示されます。

[10-6-2　艦船／データ画面]

①シルエット

艦船のフォルムです。

②重油

重油の最大搭載量（t）です。

③燃費

1時間ごとに消費する重油の量（kg）です。1作戦フェイズは、12時間です。

④航続（航続距離）

重油を満載したときの移動できる距離（km）です。

⑤規模

艦船の耐久力。この規模によって艦船の状態が設定されます。

⑥移動

通常時の巡行速力（kt）です。

⑦速度

戦闘時の速力（kt）です。

⑧対艦攻（対艦船攻撃力）

艦船に対しての攻撃力。この値が高い程、艦船への攻撃力が強力です。

⑨対艦防（対艦船防御力）

艦船からの攻撃に対しての防御力です。この値が高い程、艦船からの砲撃に耐える能力が高い。

⑩対空攻（対航空機攻撃力）

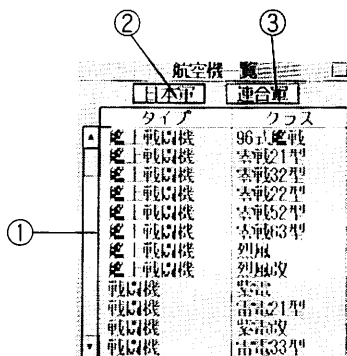
航空機に対しての攻撃力です。この値が高い程、対空攻撃力が強力です。

⑪対空防（対航空機防御力）
航空機からの攻撃に対しての防御力です。この値が高い程、航空機からの爆撃などに耐える能力が高い。
⑫対潜（対潜水艦攻撃力）
潜水艦に対しての攻撃力です。この値が高い程、潜水艦に対する攻撃力が高い。
⑬航空機
搭載可能な航空機と水上機の数量です。
⑭ガソリン
ガソリンの最大搭載量です。
⑮タイプ
艦船のタイプです。
⑯ランク
艦船のランクです。
⑰クラス
艦船のクラスです。艦の名称です。
⑱国籍
艦船の国籍です。
⑲排水量／全長
艦船の基準排水量（t）と全長（m）です。
⑳改造可能クラス
改装によって変化する艦船クラスです。
㉑同型艦
この艦船と同じ艦型の隻数です。
㉒備考
この艦船の簡単な説明です。
㉓武装
この艦船が装備している主砲や副砲などのデータと数量です。

登場する全ての艦船は、次のようなタイプとランクに種別され、全て実名入りの1隻単位（クラス）で登場します。

タイプ	ランク	代表的なクラス
戦闘艦	戦艦	大和　長門　サウスダコタ　アイオワ　Q.エリザベス　etc
	重巡洋艦	古鷹　利根　ウィチタ　バルチモア　カウンティ　etc
	軽巡洋艦	球磨　川内　オマハ　ブルックリン　エンタープライズ　etc
	駆逐艦	陽炎　吹雪　クリムゾン　ファラガット　S型　etc
	航空巡洋艦	最上
	海防艦	占守　御蔵　1号
	航空戦艦	伊勢　山城
空母	軽空母	瑞鳳　鳳翔　隼鷹　ハーミス　インディペンデンス　etc
	護衛空母	大鷹　海鷹　神鷹　ボーグ　カサブランカ　etc
	空母	赤城　加賀　蒼龍　レキシントン　ヨークタウン　etc
	装甲空母	信濃　大鳳　ミッドウェー
潜水艦	潜水艦	巡潜型　海大型　甲型　サーバ　ガトー　etc
商船	輸送船	輸送船　高速輸送船
	タンカー	タンカー　高速タンカー

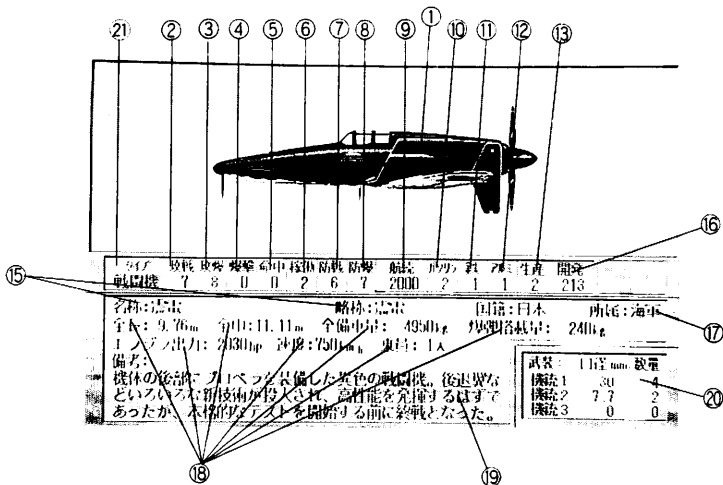
7．航空機一覧

『10-1-2』の【航空機一覧】を左クリックすると『登場航空機一覧ウィンドウ』が表示されます。

[10-7-1　登場航空機一覧表示ウィンドウ]

①登場航空機一覧
　このゲームに登場する全ての航空機の１部です

②【日本軍】
　このボタンを左クリックすると、日本側の航空機リストです。

③【連合軍】
　このボタンを左クリックすると、連合国側の航空機リストです。

参照したい航空機名を左クリックすると、その選んだ航空機の【データ画面】が表示されます。

[10-7-2　航空機／データ画面]

①シルエット
　航空機のフォルムです。
②攻戦（対戦闘機攻撃力）
　戦闘機に対しての攻撃力です。この値が高い程、対戦闘機戦闘力が高い。
③攻爆（対爆撃機攻撃力）
　爆撃機に対しての攻撃力です。この値が高い程、対爆撃機戦闘力が高い。
④爆撃（爆撃力）
　爆撃時の攻撃力です。
⑤命中（命中率）
　爆撃時の命中率（%）です。
⑥稼働（稼働率）
　陸上基地から1度に発進できる割合です。
⑦防戦（対戦闘機防御力）
　戦闘機からの攻撃に対する防御力です。この値が高い程、対戦闘機防御力が高い。
⑧防爆（対爆撃機防御力）
　爆撃機からの攻撃に対する防御力です。この値が高い程、対爆撃機防御力が高い。
⑨航続（航続距離）
　1回の発進で移動できる距離（km）です。
⑩ガソリン（ガソリン搭載量）
　1回の発進に必要なガソリンの量（t）です。
⑪鉄
　1回の生産に必要な鉄の量（t）です。

⑫**アルミ**

1回の生産に必要なアルミの量（t）です。

⑬**生産**

1回の生産に必要な生産力（ポイント）です。

⑭**開発**

開発に必要な開発力（ポイント）です。

⑮**名称／略称**

航空機の正式名称／略式名称です。

⑯**国籍**

航空機の開発国名です。

⑰**所属**

航空機の所属（陸軍、海軍、空軍）です。

⑱**航空機スペック**

全長／全巾／全備重量／エンジン出力／速度／爆弾搭載量／乗員です。

⑲**備考**

この航空機の簡単な説明です。

⑳**武装**

この航空機が装備している機銃などのデータと数量です。

㉑**タイプ**

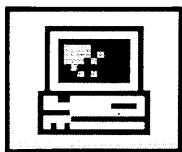
この航空機のタイプです。

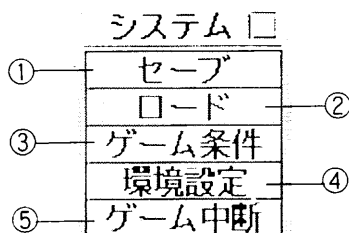
登場する全ての航空機には、7種類のタイプがあり、機種により、戦闘機と爆撃機に種別されます。また、航空機の離着陸の制限は、次のようになっています（「○」＝離着陸可能、「－」＝離着陸不可能）。

大別	タイプ	空　母	艦　船	潜水艦	飛行場	泊　地
戦闘機	陸上戦闘機	－	－	－	○	－
	艦上戦闘機	○	－	－	○	－
	重戦闘機	－	－	－	○	－
爆撃機	艦上戦闘機	○	－	－	○	－
	軽爆撃機	－	－	－	○	－
	重爆撃機	－	－	－	○	－
	偵察機	－	－	－	○	－
	水上偵察機	－	○	－	－	○
	小型水上偵察機	－	－	○	－	○
	艦上偵察機	－	－	－	－	－
	飛行艇	－	－	－	－	○
	輸送機	－	－	－	○	－

第11章　システムボタンの操作

1. システムボタンの構成

【システムボタン】は、ゲームの操作環境などの設定や変更するコマンドで構成されています。

[11-1-1　システムボタン]

この【システムボタン】を左クリックすると『システムメニュー』が表示されます。

[11-1-2　システムメニュー]

①【セーブ】
プレイしている内容をセーブ（保存）するコマンドです。

②【ロード】
保存されているデータをロードするコマンドです。

③【ゲーム条件】
ゲームの条件（天候／資源／索敵）を設定するコマンドです。

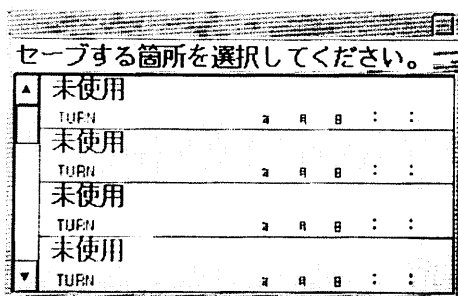
④【環境設定】
ゲームの環境（音楽やアニメなど）を設定するコマンドです。

⑤【ゲーム中断】
ゲームを中断するコマンドです。

2. セーブ

現在進行しているゲームの内容を保存（セーブ）します。セーブの手順は、次のように行ってください。

1）『11-1-2』の【セーブ】を左クリックしてください。

2）『セーブデータ選択ウィンドウ』が表示されます。

［11-2-1　セーブデータ選択ウィンドウ］

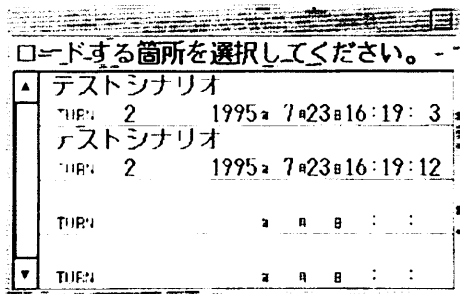
3）セーブする箇所を選んで左クリックしてください。

4）これでゲームデータの保存は終了です。保存されたデータは、『1-4-1』の【セーブされているデータでゲームを再開】と『11-1-1』の【ロード】を実行することでプレイできます。

3. ロード

現在進行しているゲームを中断して、保存されているゲームデータでプレイします。ロードの手順は、次のように行ってください。

1)『11-1-2』の【ロード】を左クリックしてください。

2)「ロードデータ選択ウィンドウ」が表示されます。

[11-3-1 ロードデータ選択ウィンドウ]

3)ロードする箇所を選んで左クリックしてください。

4)これでゲームデータのロードは終了です。ゲームは、保存されていたデータでプレイの再開になります。

4. ゲーム条件

このゲームは、「1-4-1」で設定するゲームレベル以外にも、ゲームの難易度を調整する【ゲーム条件】があります。現在プレイしているゲーム条件を変更したい場合に用います。例えば、天候が雨で航空機部隊を発進させられないといった状況などに有効です。この【ゲーム条件】で変更できる項目には、次の3種類があります。

a　天候
b　索敵
c　資源

a）史実においても天候によって左右された作戦は数多く記録されています。この天候を【OFF】にすることによって、全てのエリアは、【晴天】の状態になり、作戦行動への障害がほとんどなくなります。

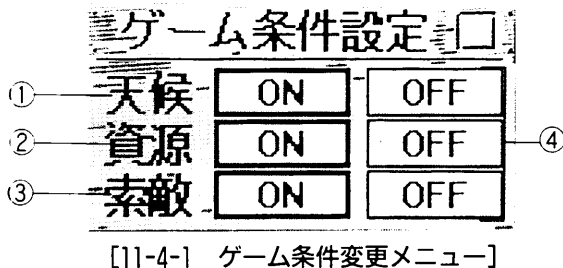
b）【OFF】にすることによって、連合国側の根拠地、艦隊、編隊の情報がゲームレベルに応じてではありますが無条件に確認できるようになります。【ON】の状態だと連合国側の根拠地、艦隊、編隊の情報は「索敵範囲内」でなければ限定されたものとなります。ただし連合軍の潜水艦隊については、索敵の設定に関わらず一切表示されません。

c）【OFF】にすることによって艦船の建造、飛行機の製造、部隊の生産、艦船の移動、航空機の移動、陸上戦闘などで加工物資を必要としなくなります。また、資源物資の生産、加工物資の生産も行なわれなくなります。輸送については資源ではない戦闘部隊、整備部隊、設営部隊、搭乗員のみが対象となります。

ゲーム条件の変更は、次のような手順で行ってください。

1〉『11-1-2』の【ゲーム条件】を左クリックしてください。

2〉『ゲーム条件変更メニュー』が表示されます。

［11-4-1　ゲーム条件変更メニュー］

①天候
天候のルールを変更します。
②資源
資源のルールを変更します。
③索敵
索敵のルールを変更します。
④変更スイッチ
【ON】＝有効、【OFF】＝無効のスイッチです。黒枠で囲われているスイッチが現行のルールです。

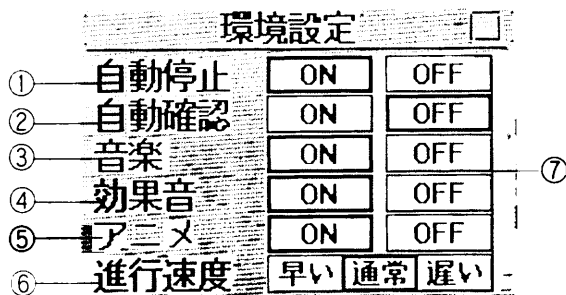
3〉変更したい項目の右側にある【ON】スイッチ、もしくは【OFF】スイッチを左クリックしてください。

4〉これでゲーム条件の変更は終了しました。右クリックで、ゲームに戻ると変更された条件でゲームが再開します。

5．ゲーム環境設定

現在プレイしているゲームの操作環境を変更したい場合に用います。【ゲーム環境設定】は、次のような手順で行ってください。

1〉『11-1-2』の【環境設定】を左クリックしてください。

2〉『環境設定メニュー』が表示されます。

[11-5-1　環境設定メニュー]

①自動停止

【ON】の場合は、戦闘が発生した場合、次のイニングが始まる前にゲームの進行が自動的に停止します。【OFF】の時はユーザーが進行を止める操作をするまで停止しません。

②自動確認

【ON】の場合は、ゲームのメッセージウィンドウが数秒経過すると消えます。【OFF】の場合は、左クリックされるまでメッセージウィンドウは消えません。

③音楽

プレイ中の音楽（BGM）を鳴らすか、鳴らさないかの設定です。

④効果音

プレイ中の効果音（SE）を鳴らすか、鳴らさないかの設定です。

⑤アニメ

各戦闘のアニメーションを表示するか、表示しないかの設定です。

⑥進行速度

ゲームの進行速度の設定です。

⑦変更スイッチ

【ON】＝有効、【OFF】＝無効、さらに【速い】、【通常】、【遅い】の変更スイッチです。黒枠で囲われているスイッチが現行のルールです。

3〉変更したい項目の右側にある【ON】スイッチ、もしくは【OFF】スイッチにカーソルを合わせて左クリックしてください。また、【進行速度】については、【速い】、【通常】、【遅い】の各スイッチのいずれかを左クリックしてください。

4〉これでゲーム条件の変更は終了しました。

6. ゲーム中断

現在プレイしているゲームを中断したい場合に用います。【ゲーム中断】を左クリックすると、MS-DOSのプロンプトに戻ります。

第12章　ゲームルールの基礎知識

1．根拠地関連事項

1)根拠地の機能

根拠地は、次の機能を持っています。

a	飛行場
b	泊地
c	資源生産
d	工場
e	陸戦拠点

a)航空機の離発着が行なえます。また、『設営部隊』が存在することによって、1部隊につき1ターンに『10』飛行場能力を増加させることができます。飛行場能力の最大値は、各根拠地にある平地の値までです。

b)停泊地の規模と同じ値の艦船の入港ができます。また、停泊地能力のない根拠地では、飛行場があっても飛行艇や水上偵察機などの運用はできません。

c)特定の根拠地では、重油や鉄工石などの『資源物資』を生産することができます。

d)工場では、資源からガソリンや鉄などの『加工物資』を生産できます。また、航空機や艦船、弾薬などの生産も行ないます。

e)全ての根拠地は、陸戦の拠点として機能します。また、『設営部隊』が存在することによって、1部隊に付き1ターンに『1』防御施設を増加させることができます。

2)根拠地の占領

根拠地は、常に日本側、もしくは連合国側の占領下にあります。敵側の根拠地は陸戦によって占領することができます。

3)根拠地間の移動

根拠地から根拠地への移動は、以下のような形式があります。

a　**航空移動**
b　**海上移動**
c　**陸上移動**

a)航空機の移動形式です。『道路』や『陸地』やに関係なく、根拠地間の移動ができますが、飛行場能力のない根拠地は移動目標の対象になりません。航空移動は、基本的に航空機の移動になるので『航空機移動イニング』で処理されます。

b)艦船などの移動形式です。基本的に洋上（海上）を移動する艦船は、根拠地間の移動についても、その移動目標となる根拠地に停泊地能力がなければ、移動目標の対象になりません。海上移動は、基本的に艦船の移動なので『艦船移動イニング』で処理されます。

c)陸上部隊、物資、搭乗員などの移動形式です。基本的に根拠地と根拠地が『道路』よって結ばれていなければなりません。『道路』で結ばれていない根拠地の移動については、航空移動や海上移動などで行なってください。陸上移動は、『陸上移動フェイズ』で処理されます。

また、『陸戦イニング』に発生した陸戦の結果、敵の根拠地を占領できる場合もあります。

4)根拠地と戦闘

根拠地間の戦闘部隊同士の戦闘を『陸戦』といいます。陸戦は、道路により結ばれた敵側の根拠地に対して行なわれ、『陸戦イニング』で処理されます。陸戦の判定には、根拠地の防御施設や根拠地を結ぶ道路、天候などが影響を与えます。

海上の艦隊から根拠地に対しての攻撃に『上陸戦』と『艦砲射撃』があります。このどちらも『陸戦イニング』で処理されます。

5)根拠地の各種集積量の制限

１つの根拠地に存在できる部隊や物資、航空機には、次のような上限が設定されています。

a	物資
b	部隊
c	飛行場
d	防御施設
e	搭乗員
f	在泊艦船
g	航空機

a)石炭、鉄工石、原油、重油の最大値は、655350トンまでです。
　その他に物資については、65535トンまでです。
b)戦闘部隊、設営部隊、整備部隊の最大値は、255ポイントまでです。
c)各根拠地の『平地』の値までです。
d)255ポイントまでです。
e)戦闘機搭乗員は、練度１から４、それぞれ各255人までです。
　爆撃機搭乗員は、練度１から４、それぞれ各255人までです。
f)艦船の『規模』の合計が、その根拠地の『停泊地能力』以下までです。
g)最大８機種で、それぞれ255機までです。

6)出現根拠地と重要根拠地

日本側は、連合国側が管理する根拠地を占領するのが目的です。連合国側の根拠地は、陸戦を行ない勝利すると占領できます。連合国側が管理する根拠地には、【出現根拠地】という重要な根拠地が幾つかあり、この出現根拠地から増援部隊や航空機を送り出してきます。日本側が、この出現根拠地を占領すると、その占領した根拠地からは連合国側の増援が無くなります。しかし、取り返されると再び増援が開始されるようになります。

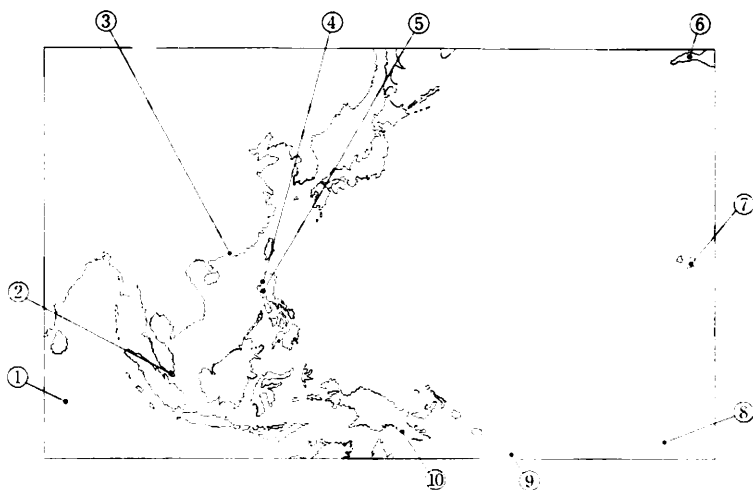
この出現根拠地を日本側が５箇所以上占領すると、日本側の大勝利となります。

日本側は、管理する根拠地を連合国側から護るのもひとつの目的です。日本側にも連合国側と同様に重要な根拠地があり、これを【重要根拠地】といいます。

この重要根拠地を20箇所以上、連合国側に占領されると、日本側の大敗になり、ゲームは終了になります。

7)連合軍情報と情報収集根拠地

連合国側の新型航空機が開発された場合や規模が100以上の戦闘艦や空母を完成させた場合、国外の秘密工作員から連合軍情報が入る場合もあります。

連合国情報は、『情報収集率』が大きな影響を与えます。連合国側が航空機や艦船を完成させるごとに、情報収集率と乱数によって、それぞれの情報を入手できたかどうかを判定し、報告（表示）されます。この情報収集率は、『情報収集根拠地』を日本側が幾つ占領しているかによって設定され、この情報収集根拠地を多く占領していると、報告される確立が高くなります。情報収集根拠地は、次のようになっています。

〔12-1-1　情報収集根拠地地図〕

① アッズ
② シンガポール
③ 香港
④ マニラ
⑤ コレヒドール
⑥ ダッチハーバー
⑦ ハワイ
⑧ サモア
⑨ ニューカレドニア
⑩ ポートモレスビー

第１ターン開始時の情報収集率は０％ですが、上記の根拠地を１箇所占領するごとに10%づつ上昇します。

2. 生産関連事項

1)資源物資

生産を行なうには、まず『資源物資』が必要です。資源物資とは、特定の根拠地で産出される資源をいいます。資源物資には、次の種類があります。

a 原油
b 鉄鉱石
c 石炭
d ボーキサイト
e 食料

a)重油とガソリンに加工されます。
b)石炭と共に鉄に加工されます。
c)鉄鉱石と共に鉄に、または、重油、ガソリンに加工されます。
d)アルミに加工されます。
e)各部隊（戦闘部隊、設営部隊、整備部隊）の維持に必要です。

これらの資源物資は、日本側の特定の根拠地で毎ターン自動的に産出されます。資源物資は、そのままでは使用できません(食料を除く)。これらの物資を加工できる『工場』まで『輸送』しなければなりません。

2)加工物資

加工物資とは、各資源物資を各工場で加工された物資をいいます。資源物資を加工できる工場には、次の種類があります。

a アルミ工場
b 製鉄所
c 製油所
d 人造石油工場

a)ボーキサイトからアルミを生成します。
b)鉄鉱石と石炭から鉄を生成します。
c)原油から重油とガソリンを生成します。
d)石炭から重油とガソリンを生成します。

これらの工場は、加工に必要な資源があれば、毎ターン自動的に加工を行ないます（加工できる物資の量は、原料が足りている範囲で比例)。

加工物資には、次の種類があります。

a　アルミ b　鉄 c　重油 d　ガソリン

a)航空機の生産に使用します。
b)航空機、弾薬、艦船の生産や部隊の編成に使用します。
c)艦船の燃料として使用します。
d)航空機の燃料として使用します。

加工資源の『アルミ』と『鉄』は、さらに次の工場で目的に応じて使用されされます。

a　航空機工場 b　弾薬工場 c　造船所 d　国内全根拠地

a)航空機の生産を行ないます。
b)弾薬の生産を行ないます。
c)艦船の建造、改装、修理を行ないます。
d)各部隊の生産を行ないます。

3)工場

日本国内にある工場と、その根拠地名は次のようになっています。

工場名	根拠地名	必要物資
アルミ工場	新潟	ボーキサイト
製鉄所	八幡　室蘭　仙台	鉄鉱石　石炭
製油所	東京	原油
人造石油工場	札幌	石炭
航空機工場	名古屋／海軍工廠　前橋／陸軍工廠	鉄　アルミ
弾薬工場	大阪	鉄　アルミ
造船所	横須賀　呉　舞鶴／軍艦　長崎／商船	鉄　アルミ

各根拠地は、工場の能力示す『能力値』を持っています。工場能力は、根拠地にある工場の規模を表しています。工場能力を表すものは、工場によって異なります。工場の能力値『1』は、工場によって、次の能力を表しています。

工場名	生産物資／生産量（t）	消費物資／消費量（t）
アルミ工場	アルミ　／1t	ボーキサイト　／20t
製鉄所	鉄　／7t	鉄鉱石／60t　石炭／500t
製油所	ガソリン／4t　重油／20t	原油　／50t
人造石油工場	ガソリン／20t　重油／10t	石炭　／60t
弾薬工場	弾薬　／1t	鉄　／1t
造船所 航空機工場	ドック数は、8つで、工場能力は「0」です。 1生産力（生産ポイント）を表しています。	

日本国内の工場（航空機工場と造船所は除く）で生産できるものは、自動的に生産、加工が行なわれます。根拠地の加工物資の集積量が上限に達した時点で、その工場での物資の生産は中止されます。また、加工物資の重油とガソリンのように、1つの資源物資から複数の物資が生産される場合があります。例えば、Aの資源物資を加工するとBとCの物資が生成される場合、その根拠地のBの物資が上限（0の場合でも）に達していなくても、Cの物資が上限に達している場合は、工場での生産は中止されます。逆の場合でも同じです。もちろん、生産に必要な物資が無い場合でも、工場での生産は中止されます。

各工場の能力値は、爆撃などで低下することがあっても、上昇することは次の場合を除いてはありません。いずれも工場能力の上昇は、自動的に行なわれます。設営部隊の配備などで工場能力が上昇することはないので注意してください。

a）ターン終了処理で、海軍と陸軍の航空機工場が毎ターン交互に、工場能力が『1』づつ上昇します。
b）【開発】の【科学技術開発】で、【液化石炭】に開発力を割り振った結果により、人造石油工場の工場能力が上昇します。

1つの造船所には、8つのドックがあり、造船所の工場能力は、爆撃によって低下することはありません。爆撃などの損害は、ドックに入渠している艦船に受けるようになっています。

4)造船所の能力

艦船は、戦闘によって損害を受け、また、戦況によって、能力の強化や変化を強いられます。これらは造船所のドックによって修理、改装作業などが行なわれます。造船所は、軍用ドックと民間ドックに種別されます。

5)艦船の状態

このゲームで登場する全ての行動中（計画中も含む）の艦船は、常に次のような状態にあります。

a　計画
b　通常
c　小破
d　中破
e　大破

a)建造（【新造】）できる状態です。
b)ステップ数が「規模」の87.5%から100%残っている状態です。
c)ステップ数が「規模」の75%から87.5%残っている状態です。
d)ステップ数が「規模」の62.5%から75%残っている状態です。
e)ステップ数が「規模」の50%から62.5%残っている状態です。

艦船が戦闘などによってステップを失った場合、その状態によって次のように能力が低下します。

a　通常状態
b　小破状態
c　中破状態
d　大破状態
e　沈没

a)その艦船の性能データに準じた能力を発揮します。
b)対艦攻撃力、対空攻撃力、雷撃力値、対潜能力が通常の75%まで低下します。潜水艦と商船に大別される艦船は、沈没します。
c)対艦攻撃力、対空攻撃力、雷撃力値、対潜能力が通常の50%まで低下します。戦闘艦と空母に大別される艦船は、航空機の離発着ができなくなります。
d)対艦攻撃力、対空攻撃力、雷撃力値、対潜能力が通常の25%まで低下し、移動力、速度ともに『8ノット』に低下します。戦闘艦と空母に大別される艦船は、航空機の離発着ができなくなります。
e)現在のステップ数（損害規模）が50%を下回った場合、その艦船は沈没します。

損傷を受けた艦船は、国内にある造船所で修理を行なうことができます。

6)艦船の建造経過

艦船の建造（新造、修理、改装）は、作業の開始から完了するまで、次のような経過で行われます。

a　新造の経過
b　修理の経過
c　改装の経過

a)新造される艦船の規模に応じて完了予定の【MAX】のステップ数が設定されます。新造作業が開始されると、1ターンに【NOW】のステップ数が増加します(戦闘艦は1ステップ、商船は10ステップづつ増加)。

b)修理される艦船の規模に応じて完了予定の【MAX】のステップ数が設定されます。艦船は、攻撃を受けて損傷すると【規模】が減少するようになっています。この【規模】が【NOW】として設定され、修復作業が開始されると、1ターンに【NOW】のステップ数が増加します（戦闘艦は1ステップ、商船は10ステップづつ増加)。

c)改装は、艦船の規模に応じて完了予定の【MAX】のステップ数が設定され、【NOW】については、艦船の現在の規模から改装に必要なステップ数が引かれて設定されます。改装作業が開始されると、1ターンに【NOW】のステップ数が増加します（戦闘艦は1ステップ、商船は10ステップづつ増加)。

各艦船の改装に必要なステップ数と改装後のランクは、次のようになっています。

艦　名	第一次改装内容とステップ数	第二次改装内容とステップ数
赤城	50step（対空火力増強型）	
加賀	30step（対空火力増強型）	
龍譲	16step（対空火力増強型）	
蒼龍	24step（対空火力増強型）	
飛龍	24step（対空火力増強型）	
大鷹	16step（対空火力増強型）	
瑞鳳	20step（対空火力増強型）	
翔鶴	20step（対空火力増強型）	
大和	60step（対空火力増強型）	
長門	30step（対空火力増強型）	
伊勢	20step（対空火力増強型）	50step（航空戦艦型）
山城	20step（対空火力増強型）	50step（航空戦艦型）
飛叡	30step（対空火力増強型）	
金剛	35step（対空火力増強型）	
古鷹	10step（対空火力増強型）	
妙高	20step（対空火力増強型）	
高雄	20step（対空火力増強型）	
最上	40step（航空巡洋艦）	
利根	10step（対空火力増強型）	
球磨	15step（重雷装型艦）	
長柄	15step（対空火力増強型）	
川内	15step（対空火力増強型）	
夕張	6step（対空火力増強型）	
吹雪	6step（対空火力増強型）	
初春	6step（対空火力増強型）	
白露	6step（対空火力増強型）	
朝潮	6step（対空火力増強型）	
陽炎	6step（対空火力増強型）	
夕雲	6step（対空火力増強型）	
輸送船	100step（高速輸送船）	
タンカー	100step（高速タンカー）	

第二次改装は、第一次改装が施されてからでないと行えません。また、改装作業によっては、空母に搭載できる航空機の総数が増加する場合もあります。

7)艦船の建造と資源

艦船の建造（新造、修理、改装）には、1ステップにつき100トンの鉄が必要になります。艦船の建造作業は、自動的に毎ターン行われますが、作業に必要な鉄が造船所のある根拠地に無ければ、その作業は行われません。軍用ドックでは、1ターンに1ステップ、民間ドックでは1ターンに10ステップ増加します。

8)航空機工場の能力

航空機工場は、海軍機と陸軍機別の航空機開発によって開発終了した航空機の生産が行なわれます。航空機工場も航空機開発局と同様に、前述で説明したように海軍機と陸軍機は、別途に生産されます。

9)航空機の生産資源と生産力

航空機は、加工資源（鉄とアルミ）を使用して生産されます。航空機の生産機数は、根拠地に蓄積される加工資源と工場の生産力によって制限されます。

航空機には、それぞれに必要生産力が設定されています。これは、その機種を製造するのに必要な生産力の値です。また、製造に必要な鉄とアルミの量も設定されています。基本的に生産力、鉄、アルミの消費できる分だけ生産できます。例えば、生産力、鉄、アルミが各々2必要な機種を10機製造する場合は、合計で生産力、鉄、アルミとも20の値が必要になります。このとき、工場生産力の残りと加工資源の在庫が各々20に満たない場合、または、その1つの要素でも満たせていない場合は、その航空機を10機すべてを製造することはできませんが、18ある場合は、9機までなら製造できます。このような場合の一般的な解決策として次の3種類があります。

a　生産機数の削減
b　生産機種の変更
c　生産の取り止め

a)前述されておりますが、航空機の生産数を削減することによって、その削減した機数分の生産力と資源の消費が無くなります。このような既存の生産力と資源を有効に利用するように生産機数を調整する方法もあります。

b)生産する機種によって、生産力と必要資源の値が異なります。鉄を多く必要とする機種や、その逆、また、生産力を殆ど必要としない機種と様々あります。生産力が足りなければ、生産力が少なくても製造できる機種に、資源が足りなければ、資源の余り必要としない機種に、などと生産機種を変更する方法もあります。

c)もし、現時点で航空機が必要でないならば、いまのターンでの生産は中止し、以降のターンで生産する方法もあります。必要とする資源を航空機工場のある根拠地に輸送することも必要です。

前述の方法は、あくまでも例です。前述以外にもaとbを応用した方法など、いくらでも調整する方法はあります。状況に応じて航空機の生産の調整を行なってください。

10) 航空機の生産と資源

航空機の生産命令を与えたターンの次のターンには生産可能な機数の生産が完了します。完了と同時に、その航空機工場のある根拠地の鉄やアルミが必要な分だけ減少します。

11) 部隊の生産

部隊は、5の倍数ターンに、日本国内の根拠地生産されます。設営部隊は『大坂』でのみ、整備部隊は『東京』でのみ、戦闘部隊は、前述の根拠地を除く根拠地で、それぞれ1部隊づつ生産されます。

部隊を生産するためには、根拠地に『200トン』の『鉄』が必要です。消費する鉄がない場合は、その根拠地での部隊の生産は、行なわれません。

12) 搭乗員の生産

搭乗員の生産の説明の前に教官について説明します。教官とは、このゲームにおいて新しく生産される搭乗員を決定する重要な要素になっております。教官は、日本国内の根拠地に配備されている練度「4」の搭乗員が、その対称です。戦闘機搭乗員は、戦闘機教官に、爆撃機搭乗員は爆撃機教官になります。教官は、1人につき練度「1」の搭乗員を4人生産することができます。戦闘機教官は、戦闘機搭乗員を、爆撃機教官は爆撃機搭乗員を、それぞれを生産します。

搭乗員は、60の倍数ターンに、その設定された教官数から戦闘機、爆撃機の搭乗員が生産されます。

3. 開発関連事項

1)科学技術の種類と効果

科学技術開発局で開発できる技術には、次の7種類あります。

a　磁器魚雷
b　VTヒューズ
c　レーダー
d　シュノーケル
e　ソナー
f　液化石炭
g　核兵器

a)艦船（潜水艦も含む）の雷撃力を上昇させます。

科学技術開発ポイント合計	雷撃力
200point〜299point	各艦船基本雷撃力×1.5
300point〜	各艦船基本雷撃力×2.0

b)艦船と陸上部隊の対空火力を上昇させます。

科学技術開発ポイント合計	対空火力
100point〜199point	各艦船基本雷撃力×1.5
200point〜299point	各艦船基本雷撃力×2.0
300point〜	各艦船基本雷撃力×3.0

c)迎撃、航空攻撃時の出撃率が、開発ポイント『100』につき、10%づつ上昇します（最大50%)。また、海戦時には、この値が大きい方が先攻になります（両軍のレーダーの値が『100』未満の場合は、必ず日本側が先攻になります)。

d)潜水艦の潜水（潜航）力を上昇させます。

科学技術開発ポイント合計	潜水力
50point〜 99point	各艦船基本雷撃力×1.5
100point〜149point	各艦船基本雷撃力×2.0
150point〜199point	各艦船基本雷撃力×3.0
200point〜249point	各艦船基本雷撃力×4.0
250point〜299point	各艦船基本雷撃力×5.0
300point〜	各艦船基本雷撃力×6.0

e)艦船の対潜能力を上昇させます。

科学技術開発ポイント合計	対潜能力
100point~199point	各艦船基本雷撃力×1.5
200point~299point	各艦船基本雷撃力×2.0
300point~	各艦船基本雷撃力×3.0

f)現在の開発ポイントと同じ分だけ、札幌（サッポロ）にある人造石油工場の工場能力が与えられます。爆撃などにより人造石湯工場の工場能力が低下すると、この技術力も低下します。

g)根拠地に核爆弾による爆撃が行なわれると、目標となった根拠地の部隊、艦船、航空機は、全て失われ、工場能力も全て「0」になります。

日本側は、核兵器に開発ポイントを割り振ることはできません。連合国側の開発ポイントが『360』に達した段階で、B29かB36を含む爆撃機による日本国内（沖縄を除く）の根拠地に爆撃された場合、核爆撃である可能性があるので注意してください。

2)独国からの技術協力

独国（ドイツ）のUボートが技術協力のために日本側の根拠地に来航する場合があり、『30』の倍数ターンに到着したかの判定が行なわれます。到着の確率は、第1ターン開始時で25%ですが、以降、アッズ、コロンボ、ニコバルをそれぞれ占領するごとに各25%づつ来航確率が上昇します（最終的には100%）。

Uボートが到着した場合、ランダムで決定されている科学技術項目に自動的に『50』開発ポイントが割り振られます。この処理は『ターンの更新処理』で他の項目同様に行なわれます。

4．天候関連事項

1)気象エリアと天候

戦略地図は、2000km×2000kmエリアごとの『気象エリア』に分けられます。天候は、１ターンごとに設定され、設定された天候は、次のターンに移行するまで変わることはありません。

天候は、晴天、雨、豪雨、スコール、霧、雪、吹雪、台風、しけの９種類から分類されています。

ゲームの中で天候を調べる場合は、戦略司令画面の【天候表示ボタン】を使用します。ボタンを左クリックすると全体表示マップ上に各エリアの天候が表示されます。

2)気候グループと季節

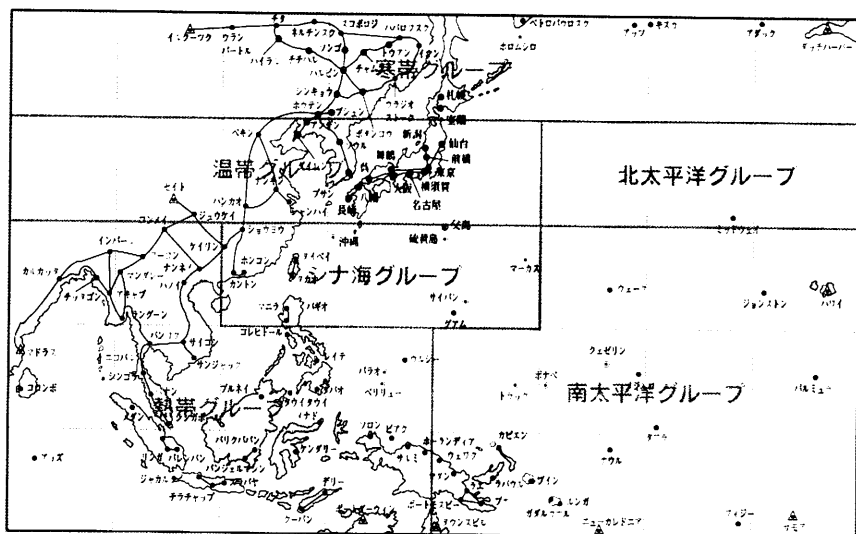
気象マップは、36個の気象エリアで構成され、各気象エリアは、『気候グループ』という集合体のいずれかに属しています。

９種類の天候は、この６種類の『気候グループ』によって出現確率が異なり、さらに５月１日から10月30日までの『夏（雨期)』、11月１日から４月30日までの『冬（乾期)』の２種類の季節によっても出現確率が異なります。

『気候グループ』は、次の６種類から構成されています。

a　寒帯グループ
b　温帯グループ
c　北太平洋グループ
d　熱帯グループ
e　シナ海グループ
f　南太平洋グループ

a)平均気温が０度以下の寒冷な地帯です。夏は、晴天が多く、冬は雪や吹雪になる傾向が最も強い気候です。
b)熱帯と寒帯の中間の温暖な地帯です。熱帯と寒帯の両方の性質を持っています。晴天に恵まれる気候ではあるが、夏は梅雨の時期になり、雨が多くなります。
c)温帯に似て、温暖な地帯ではあるが、温帯に比べ、海が荒れやすいので艦船の航行には、充分な注意が必要です。
d)赤道を挟んで１年中暑い地帯です。冬は、その殆どが晴天に恵まれるものの、夏になると雨や豪雨が頻繁になります。
e)カラっとした気候が１年中続き、降雨量も少ない地帯ですが、夏になると台風が発生するので注意が必要です。
f)１年中湿気でじめじめする地帯で、晴天とスコールが交互に発生するような気候です。

各気候グループの勢力範囲は次のようになっています。

[12-4-1　気候グループの勢力範囲図]

3)天候による影響

移動や戦闘は、そのエリアが属する気象エリアの天候によって、行動に制限を受けたり、各種判定に影響を与えます。天候による影響は、主に次のようなものがあります。

a　航空機への影響 b　海戦への影響 c　陸戦への影響

a)航空機を発進させるには、1機に付き1人の搭乗員が必要です。搭乗員には、それぞれ1（低）から4（高）の練度（操縦能力）が設定され、天候にも、『飛行練度』が設定されています。これは、その天候で、操縦できる搭乗員の最低練度の値を示し、航空機部隊の編成では、『搭乗レベル』として扱われています。これは、その根拠地に停滞する天候で、発進できる搭乗員の飛行練度の最低の値を示しています。また、無事に発進できたとしても、移動途中に飛行練度が搭乗員の練度よりも高いエリアに突入した場合は、敢なく墜落してしまいます。

b)海戦（水上艦隊と潜水艦による戦闘）と艦砲射撃は、吹雪、霧、豪雨、しけ、台風のエリアでは行なえません。また、空母からの航空機の発艦や洋上補給（タンカーによる艦船への重油の洋上補給）は、天候が晴天かスコール以外のエリアでは行なえません。
台風のエリアに突入した艦船（潜水艦は除く）は、1フェイズ移動を実

行するごとに１ステップの損害を受けます。移動をしなければ損害を受けることはありません。
c)陸戦での戦闘部隊の攻撃力は、そのエリアの天候によって影響を受けます。また、吹雪、台風、豪雨のエリアでの陸戦命令は与えられません。

4)天候による影響一覧

天候による各戦闘などの影響の一覧です。

天　候	飛行練度	航海損傷	上陸戦闘	洋上給油	海上戦闘	陸上戦闘
晴天	1	－	○	○	○	○
雨	3	－	－	－	－	D×2
豪雨	－	－	－	－	－	－
スコール	2	－	○	○	○	○
霧	－	－	－	－	－	O×2
雪	4	－	－	－	○	D×2
吹雪	－	－	－	－	－	－
台風	－	1 step	－	－	－	－
しけ	2	－	－	－	－	○

共通で「○」は「可能」、「－」は「不可能」を示します。
飛行練度の欄の「1」から「4」の値は、その天候での航空機搭乗員の飛行練度（搭乗レベル）を示しています。「－」は、どんなに高い練度でも発進できません。
艦船損傷の欄の「1 step」は、1ターンごとに受ける艦船の損傷です。
陸上戦闘の欄の『D×2』と『O×2』は、『D』が『守備側』、「O」が『攻撃側』、「×2」がともに、そのときの攻撃力が2倍になるの意味です。

5．索敵関連事項

1)索敵

連合国側の情報を収集することを『索敵』といいます。レーダーや索敵編隊による索敵は、ゲーム進行中は、常に連合国側の根拠地、艦隊、航空機編隊に対して行われ、索敵状況は、逐一更新されています。

2)索敵の種類

このゲームの索敵の方法には、次の2種類があります。

a　レーダーによる索敵
b　航空機による索敵

a)根拠地や艦隊に配置（装備）されているレーダーによる索敵は、自動的に行われています。レーダーの効力は『科学技術の開発』により大きく左右されます。レーダーによる根拠地、艦隊からの対象別索敵範囲は、次のようになっています。

種別	敵航空機編隊の索敵	敵艦隊の索敵
根拠地	レーダー開発ポイント÷4+25km	レーダー開発ポイント÷20+20km
艦隊	レーダー開発ポイント÷4+25km	レーダー開発ポイント÷20+20km
潜水艦隊	レーダー開発ポイント÷4+25km	レーダー開発ポイント÷20+10km

この式で求められる半径のエリアに進入した連合国側航空機編隊（艦隊）は、戦略地図上に表示されます。

根拠地への索敵は、レーダーでは行われませんが、艦隊もしくは潜水艦隊が連合国側根拠地と重なっている場合は、連合国側根拠地に対して索敵の効果が得られます。また、レーダーによる索敵エリアは表示されません。

b)艦隊や根拠地に配備されている航空機により索敵編隊を編成し、索敵を任意で行わせることができます。索敵能力は、索敵編隊に編入された航空機の航続距離と総数によって異なります。

索敵編隊は、レーダーよりも遙かに広い範囲を索敵することが可能ですが、1ターンごとに編成された索敵編隊が必要とするガソリンを索敵編隊を編成した根拠地、艦隊、潜水艦から消費します。

索敵編隊は、索敵編隊を編成した根拠地、艦隊、潜水艦隊を中心として編隊構成する航空機の中で、もっとも航続の短い機体に合わせて索敵編隊航続距離が求められます。索敵は、通常、その索敵編隊航続距離の1/4を半径とした索敵範囲内で効果が得られますが、機数が少ない場合は、効果が得られる半径は小さくなります。

この索敵範囲内に侵入してきた連合国側の航空機編隊、艦隊は、戦略地図上に表示されます。

3)艦隊移動による索敵編隊の効果

艦隊は、作戦フェイズの艦隊移動イニングで移動を行ないます。このときに、移動している艦隊が索敵命令を実行中であった場合、索敵範囲も艦隊の移動にともなって移動します。

4)索敵による情報確認

連合国側の艦隊や航空機編隊が索敵範囲内に存在する場合は、各マーカーで表示されます。各々はゲームレベルや索敵状況によって情報を確認することができ、索敵されている場合は、詳細な情報が表示されます。

5)ゲーム条件による索敵効果

索敵編隊は、『ゲーム条件』の『資源』が【OFF】の場合は、ガソリンの消費がありません。また、『ゲーム条件』の『索敵』が【OFF】の場合は、全ての敵軍根拠地、艦隊、航空機編隊に対して索敵の効果が得られるので、任意の索敵は無効になります。

連合軍側の潜水艦隊は、索敵範囲内に存在し、『ゲーム条件』の『索敵』が【OFF】であっても戦略地図上に表示されません。

6．航空機移動イニング関連事項

1)航空機移動命令の制限

航空機移動命令（爆撃や索敵も含む）は、1フェイズにつき12回（1つの根拠地、艦隊に対して与えられる命令は1回のみ）まで与えることができます。また、航空機編隊が着陸した根拠地は、1ターンの間、航空機命令の対象外になります。即ち、航空機の着陸が行われていない12の各根拠地、艦隊に1回づつ航空機移動命令を与えることができることになります。

2)航空機編隊の移動処理

各フェイズの航空機移動イニングでは、フェイズ開始時に航空機編隊が編成されている場合、その設定に従って航空機編隊の移動処理が行われます。

航空機編隊の移動は、編成された航空機で最も速度の遅い航空機が基準となり、編隊編成時に設定された移動航路に従って、1分単位で日本側、連合側両陣営が交互に各編隊ごとの処理が行なわれます。

3)航空機編隊の迎撃

航空機編隊が敵陣営の根拠地、艦隊の迎撃範囲（最大200km）に侵入、接近した場合は、その根拠地に配備されている航空機により迎撃される恐れがあります。

4)迎撃時の出撃率

迎撃は、通常の航空機移動命令時の航空機編隊の編成とは異なり、「出撃率」によって制限されます。迎撃時の出撃率は、次のような計算式で求められます。この式で扱われるレーダーの開発ポイントの最大の値は「500」です。

出撃率
出撃率＝レーダー開発ポイント÷10＋（0～50）乱数

出撃率が0％の時は、1機も出撃することはできません。出撃率によっては、連合軍の迎撃が行なわれない場合もあります。また、出撃率は最大でも50％です。

連合国側の航空機編隊が日本国側の迎撃範囲に侵入してきた場合は、自動的に航空機編隊の編成になります。迎撃編隊の編成は、通常の航空機編隊の編成と同様に行なわれますが、移動航路の設定は行なわれません。また、迎撃編隊には戦闘機のみが編成可能です。迎撃編隊が編成されると空戦が発生します。

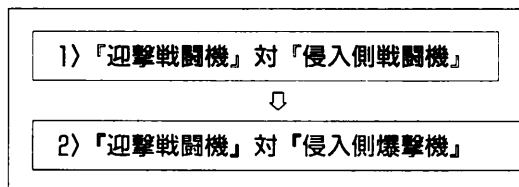
5)航空機編隊の空戦

空戦は、必ず迎撃範囲に侵入してきた敵機に対する迎撃という形で行なわれます。移動フェイズにおいて迎撃範囲に侵入した側を『侵入側』、これに対して迎撃を行なう側を『迎撃側』といいます。

6)航空機編隊の空戦の処理

航空機編隊の空戦は、次のような順所で処理が行なわれます。

1〉『迎撃戦闘機』対『侵入側戦闘機』

⇩

2〉『迎撃戦闘機』対『侵入側爆撃機』

1〉『迎撃戦闘機』対『侵入側戦闘機』

迎撃側の戦闘機は、まず、侵入側の戦闘機に同数が振り当てられます。迎撃側の戦闘機が侵入側の戦闘機よりも多い場合は、余った側の戦闘機は侵入側の爆撃機との戦闘に振り当てられます。侵入側の爆撃機と同数の迎撃側戦闘機を振り当てた後、まだ迎撃側戦闘機が残っていた場合は、再び侵入側戦闘機から振り当てる作業を繰り返します。

両陣営の『総攻撃力』が求められます。

各総合攻撃力
(対戦闘機攻撃力+搭乗員練度)×機数=迎撃側総攻撃力 (対戦闘機攻撃力+搭乗員練度)×機数=侵入側総攻撃力

算出された各『総攻撃力』と編隊の編成機数から『被弾確率』が求められます。被弾率の最大は『100%』です。

各被弾確率
(迎撃側総攻撃力÷侵入側機数)の2乗=侵入側の被弾確率 (侵入側総攻撃力÷迎撃側機数)の2乗=迎撃側の被弾確率

算出された被弾確率から戦闘機の被弾判定を行います。被弾判定は、算出された被弾確率と乱数により求められます。その乱数で設定された値が命中率よりも小さい場合、その航空機は被弾したことになります。

被弾条件
被弾確率≧（0～99）乱数

被弾した航空機は、1機ごとに墜落判定を行います。墜落判定は、次の式より算出された値よりも乱数で設定された値が大きい場合、その戦闘機は墜落したことになります。

墜落条件
対戦闘機防御力＋（搭乗員練度×2）≧（0～39）乱数

2）「迎撃戦闘機」対「侵入側爆撃機」
両陣営の『総攻撃力』が求められます。

各総合攻撃力
(対爆撃機攻撃力＋搭乗員練度)×機数＝迎撃側総攻撃力 対戦闘機攻撃力×機数　　　　　＝侵入側総攻撃力

続いて、「戦闘機」対「戦闘機」と同様の計算式で「被弾確率」が算出されます。被弾率の最大は「100%」です。

各被弾確率
（迎撃側総攻撃力÷侵入側機数）の2乗＝侵入側の被弾確率 （侵入側総攻撃力÷迎撃側機数）の2乗＝迎撃側の被弾確率

算出された被弾確率から戦闘機の被弾判定を行います。被弾判定は、算出された被弾確率と乱数により求められます。その乱数で設定された値が命中率よりも小さい場合、その航空機は被弾したことになります。

被弾条件
被弾確率≧（0～99）乱数

被弾した航空機は、１機ごとに墜落判定を行います。墜落判定は、次の式より算出された値よりも乱数で設定された値が大きい場合、その戦闘機（爆撃機）は墜落したことになります。

戦闘機の墜落条件
対爆撃機防御力＋（搭乗員練度×２）≧（０～39）乱数

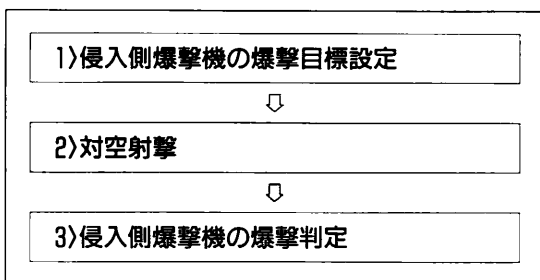
爆撃機の墜落条件
対戦闘機防御力×２≧（０～39）乱数

7)航空機編隊による爆撃

航空機編隊が航空機移動フェイズにおいて敵軍根拠地（敵軍艦隊）の上空に辿り着いた段階で、『爆撃力』を持つ航空機が航空機編隊に存在していた場合は、その目標に対して『爆撃』を行うことができます。航空機編隊の爆撃は、１回の出撃で１度しか行なえないので、複数の目標を通過する場合などは、爆撃のタイミングに注意してください。爆撃戦には『爆撃力』を有する航空機が全て参加して行なわれます。

8)航空機編隊による爆撃の処理

航空機編隊による爆撃は、次のような順所で処理が行なわれます。

1)侵入側爆撃機の爆撃目標設定
⇩
2)対空射撃
⇩
3)侵入側爆撃機の爆撃判定

1)侵入側爆撃機の爆撃目標設定

日本国側の航空機編隊が爆撃目標となる連合国側根拠地(艦隊)に辿り着くと、その目標に対して爆撃を行うか選択します。

連合国側根拠地に爆撃を行う場合は、さらに、根拠地の何処に爆撃を行うかを次の5種類から選択します。

a　飛行場
b　工場
c　防御施設
d　部隊
e　在泊艦船

a)爆撃目標に『飛行場』を選択した場合は、その根拠地の飛行場能力と配備されている航空機(空母などの艦載機は含まず)に損害を与えます。

b)爆撃目標に『工場』を選択した場合は、その根拠地の工場能力と造船所のドックに入渠中の艦船に損害を与えます。

c)爆撃目標に『防御施設』を選択した場合は、その根拠地の防御施設に損害を与えます。

d)爆撃目標に『部隊』を選択した場合は、その根拠地に配備されている陸上部隊に損害を与えます。

e)爆撃目標に『在泊艦船』を選択した場合は、その根拠地の港に停泊している艦船(ドックに入渠中の艦船は含まず)に損害を与えます。
『在泊艦船』の爆撃は、『艦隊』に対する爆撃と同様の選択項目が並びます。

連合国側の艦隊や根拠地の爆撃で『在泊艦船』を選択した場合は、さらに目標とする艦船を次の7種類から選択します。

a	**敵艦船**
b	**最大戦闘艦**
c	**戦闘艦**
d	**最大空母**
e	**空母**
d	**任意の商船**
f	**商船**

a)航空機1機ごとに艦隊の中からランダムに1隻を選んで攻撃します。
b)戦闘艦の中から最も『規模』の最も大きいものを目標として集中的に攻撃します。
c)航空機1機ごとに戦闘艦の中からランダムに1隻を選んで攻撃します。
d)空母の中から最も『規模』の最も大きいものを目標として攻撃します。
e)航空機1機ごとに空母の中からランダムに1隻を選んで攻撃します。
d)特定の商船1隻を集中攻撃します。
f)航空機1機毎に商船の中からランダムに1隻選んで攻撃します。

全ての目標が沈没した場合、目標艦船は自動的に『敵艦船』になります。

2)対空射撃
対空射撃は、爆撃を実行する航空機編隊に対して行われる攻撃です。対空射撃の攻撃力を対空火力といいます。根拠地と艦隊によって、対空火力の計算式が異なります。

a	**根拠地の総合対空火力**
b	**艦隊の総合対空火力**

a)根拠地の対空火力は、次のような計算式で求められます。

根拠地の総合対空火力
(戦闘部隊数×8)+全艦船の総合対空火力=総合対空火力

b)艦隊の対空火力は、次のような計算式で求められます。

艦隊の総合対空火力
艦隊を構成する全艦船の総合対空火力＝総合対空火力

算出された対空火力は『科学技術開発』の『VTヒューズ』の開発力により増加する場合もあります。

対空射撃に晒された航空機編隊は、総合対空火力と爆撃実行機数(爆撃力を持っている全ての航空機)より被弾確率を算出します。

被弾確率
(総対空火力÷航空機数)×2＝被弾確率

算出された被弾確率から航空機の被弾判定を行います。被弾判定は、算出された被弾確率と乱数により求められます。その乱数で設定された値が命中率よりも小さい場合、その航空機は被弾したことになります。

航空機の被弾条件
被弾確率≧(0～99)乱数

被弾した航空機は、1機ごとに墜落判定を行います。墜落判定は、次の式より算出された値よりも乱数で設定された値が大きい場合、その航空機は墜落したことになります。

航空機の墜落判定
対戦闘機防御力≦(0～19)乱数

3〉侵入側爆撃機の爆撃判定

根拠地に対する爆撃の命中判定は、その根拠地の何処に爆撃をするかによって異なります。

a　飛行場に対する命中判定
b　工場に対する命中判定
c　防御施設に対する命中判定
d　部隊に対する命中判定
e　在泊艦船に対する命中判定

a)飛行場能力に対する命中判定は行われません。損害は、爆撃を行った航空機の持つ「爆撃力」の合計した値によって次のような値を飛行場能力から減少させます。

航空機編隊合計爆撃力	飛行場能力低下値
1point～ 9point	0point飛行場能力低下
10point～19point	10point飛行場能力低下
20point～29point	20point飛行場能力低下

配備されている航空機への命中判定は、爆撃を行っている航空機1機ごとに2回行われます。1回目、2回目とも、算出された値よりも乱数の値が小さい航空機は、配備航空機1機を破壊したことになり、爆撃を行った根拠地の配備航空機からランダムで1機削除されます。

配備航空機の命中判定
航空機爆撃命中率≦1回目の（0～99）乱数 搭乗員練度 × 25≦2回目の（0～99）乱数

b)工場能力に対する命中判定は行われません。損害は、爆撃を行った航空機の持つ「爆撃力」の合計した値によって次のような値を工場能力から減少させます。

航空機編隊合計爆撃力	工場能力低下値
1point～ 9point 10point～19point 20point～29point	0 point飛行場能力低下 1 point飛行場能力低下 2 point飛行場能力低下

造船所に対する爆撃についても命中判定は行われません。損害は、爆撃を行った航空機の持つ『爆撃力』の合計した値が『10』に達するごとにランダムで決定された、いずれかのドックに入渠中の艦船の規模から5ステップ減少させます（ランダムに決定されたドックに艦船がいない場合は、爆撃による損害はありません)。

航空機編隊合計爆撃力	入渠中艦船の規模低下値
1point～ 9point 10point～19point 20point～29point	0 point艦船規模低下 5 point艦船規模低下 5 point艦船規模低下

c)防御施設に対する命中判定は行われません。損害は、爆撃を行った航空機の持つ「爆撃力」の合計した値によって次のような値を防御施設能力から減少させます。

航空機編隊合計爆撃力	防御施設能力低下値
1point～ 9point 20point～39point 40point～59point	0 point防御施設能力低下 1 point防御施設能力低下 2 point防御施設能力低下

d)陸上部隊に対する命中判定は行われません。損害は、爆撃を行った航空機の『爆撃力』値を加算し、次の計算式で算出された値以上に達した段階で戦闘部隊（80%)、設営部隊（10%)、整備部隊（10%）の確立で1部隊づつ削除し、さらに爆撃が続く場合は、同様の処理を繰り返します。また、設営部隊と整備部隊は、爆撃により削除されても最低で1部隊は残ります。

防御施設の損害
根拠地の防御施設能力＋30

e）「在泊艦船」の爆撃は、「艦隊」に対する爆撃と同様に命中判定が行なわれます。

艦船に対する爆撃の命中判定は、爆撃を行なう航空機１機ごとに乱数処理を３回行います。１回目、２回目、３回目とも、算出された値よりも乱数の値が小さい爆撃は、命中したことになります。

艦船の命中判定	
航空機爆撃命中率	≦１回目の（０％～99％）乱数
搭乗員練度×25	≦２回目の（０％～99％）乱数
目標艦船の速度（在泊艦船０）	≦３回目の（０％～99％）乱数

命中した爆撃１回ごとに航空機の「爆撃力」と目標艦船の「対空防御力」を比較し、損害値（ダメージ規模）を算出します。

爆撃力と対空防御力の比較	艦船の損害値（規模）
対空防御力≧爆撃力	爆撃力×１＝損害値
対空防御力＝爆撃力	爆撃力×２＝損害値
対空防御力≦爆撃力	爆撃力×10＝損害値

算出した損害値を目標艦船の現在規模から引き、クラスデータの規模と現在規模とを比較して目標艦船の状態を決定します。

7．艦船移動イニング関連事項

1)艦船の属性

ゲームに登場する全ての艦船（潜水艦も含む）は、常に次のいずれかに属しています。

a)艦隊に『所属中』の艦船（潜水艦隊、輸送艦隊も艦隊の形式の１つ)。
b)根拠地に『在泊中』の艦船。
c)ドックに『入渠中』の艦船。

2)艦隊（艦船）の移動

艦隊に所属する艦船の移動は、艦隊単位で作戦フェイズの艦船移動イニングで処理されます。

艦隊の移動は、その艦隊に所属する艦船のなかで巡行速度（クラスデータの『移動』)の最も遅い艦を基準に、１イニングを12カウントに分け、１カウントにつき１時間分の移動処理を日本側と連合国側の両陣営で編成されている１艦隊づつ交互に行ないます。

艦隊の移動は、各艦隊によって移動順が次のように決まっていて、最初に(a)の移動、次に(b)の移動、最後に(c)の移動のようになります。

a	通常艦隊
b	輸送艦隊
c	潜水艦隊

a)戦闘艦と商船から編成された艦隊です。
b)輸送を目的として編成された艦隊です。
c)潜水艦のみで編成された艦隊です。

3)通常艦隊の移動処理と燃料消費

艦隊の移動は、作戦フェイズ開始時に移動航路を設定されている艦隊を対称として処理されます。艦隊に所属する艦船は、移動にともない『重油』と『航続』が消費されます。

a	重油
b	航続

a)『重油』は、１カウント移動する毎に各艦船に設定されている『燃費』分の『重油』が消費されます。また、移動していない艦隊（艦船）についても１フェイズにつき１カウント分の『重油』が消費されます。消費される分の『重油』がなくなってしまった艦船は沈没してしまうので注意してください。

b)「航続」は、艦隊の航続距離をキロメートルで表わした値です。「航続」の消費は、キロメートル単位で行なわれます。「航続」も値が「0」になった艦船は沈没してしまうので注意してください。

「ゲーム環境」の「資源」を【OFF】に設定した場合、「重油」は消費しませんが「航続」の値は消費されます。

4)輸送艦隊の移動処理と燃料消費

通常艦隊と同様に輸送艦隊の移動処理が行なわれます。輸送艦隊は、編成時に指定された2つの根拠地を結ぶ『輸送航路』を自動的に往復します。移動の方式、『重油』や『航続』の消費などは、通常艦隊と同じように処理されます。

5)潜水艦隊の移動処理と燃料消費

通常艦隊と同様に潜水艦隊の移動処理が行なわれます。移動の方式、「重油」や「航続」の消費などは、通常艦隊と同じように処理されます。

6)艦隊の補給

各艦隊（艦船）の補給には、次の2種類があります。

a	海上（洋上）での補給
b	港での補給

a)通常艦隊と輸送艦隊は、艦隊に「重油」か「ガソリン」を搭載しているタンカーが存在する場合に艦船移動イニングが開始されると自動的に補給が行なわれます。これを「洋上補給」といいます。洋上補給は、艦隊を構成する全ての艦船（補給を行なっているタンカーも含む）を対称に、各艦船の最大「重油」か「ガソリン」搭載量に達するまで行なわれます。また、同時に「航続」の残値も新たに計算され、回復します。
潜水艦隊は、潜水艦のみで構成されるために「重油」（『ガソリン』）を搭載するタンカーを加えることができません。即ち、洋上での補給は一切行なうことができません。

洋上補給は、天候が「晴天」か「スコール」以外のエリアで行なうことはできません。

b)通常艦隊、輸送艦隊、潜水艦隊の各艦船は、艦隊編成時に根拠地の集積物資から「重油」と「航続」を最大搭載量に達するまで補給します。このときに最大搭載量まで補給の行なえなかった艦船は、編成艦船として艦隊に加えることができません。また、航空機を搭載する艦船（空母など）については『ガソリン』の補給も前述と同様に行なわれます。
輸送艦隊は、『重油』と『ガソリン』に加え、編成時に搭載量を指定された物資が根拠地に指定搭載量だけ蓄積された段階で出港します。

「ゲーム環境」の『資源』を【OFF】に設定した場合、『重油』と『ガソリン』の補給は行なわれませんが『航続』が自動的に最大まで回復します。

7)艦隊の入港

輸送艦隊を除く各艦隊は、入港すると、その時点で艦隊としての編成が解かれ、各艦船の搭載燃料である『重油』と『ガソリン』が入港した根拠地の集積物資に加算されます。輸送艦隊は、通常艦隊や潜水艦隊と異なり、入港しても艦隊としての編成を解かれることはありません。入港した輸送先根拠地に必要とする『重油』と『ガソリン』が搭載された段階で輸送元根拠地へ向かい出港します。

艦隊の入港には、その入港先の根拠地の『泊地能力』が関わっています。この『泊地能力』は、艦船を停泊させる能力であり、この『泊地能力』を越える艦隊（艦船）の入港はできません。入港ができなかった艦隊は、その根拠地の近海で待機します。

8)艦隊の戦闘

通常艦隊、輸送艦隊、潜水艦隊の移動処理が1カウント分終了する毎に戦闘の発生判定が行なわれます。戦闘は次のように種別され、処理の順序は、(a)の戦闘処理、次に(b)の戦闘処理となっています。

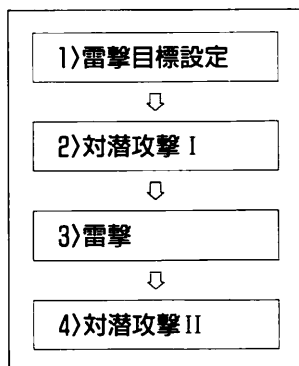
a	対潜水艦戦
b	海戦

a)対潜とは、潜水艦（潜水艦隊）と海上艦（通常艦隊と輸送艦隊）との戦闘です。
b)海戦とは、通常艦隊同士の戦闘です。

9)対潜水艦戦

1カウント終了時点、移動によって通常艦隊（輸送艦隊も含む）と潜水艦隊との距離が『5㎞』まで接近している場合、『対潜水艦戦』が発生します。

10）対潜水艦戦の処理

対潜水艦戦は、次のような順所で処理が行なわれます。

1)雷撃目標設定

日本側の潜水艦隊が連合国側の艦隊と戦闘を行なう場合、次の雷撃目標を設定します。

a	敵艦船
b	最大戦闘艦
c	戦闘艦
d	最大空母
e	空母
f	任意の商船
g	商船

a)潜水艦1隻毎に艦隊の中からランダムに1隻を選んで攻撃します。
b)戦闘艦の中から最も『規模』の大きいものを目標として集中的に攻撃します。
c)潜水艦1隻毎に戦闘艦の中からランダムに1隻を選んで攻撃します。
d)空母の中から最も「規模」の大きいものを目標として攻撃します。
e)潜水艦1隻毎に空母の中からランダムに1隻を選んで攻撃します。
f)特定の商船1隻を集中攻撃します。
g)潜水艦1隻毎に商船の中からランダムに1隻選んで攻撃します。

2⟩対潜攻撃Ⅰ

艦隊が潜水艦隊に対して攻撃を行ないます。艦隊の総対潜攻撃力を敵の潜水艦隊の潜水艦数で割って潜水艦隊の被害平均を算出します。このとき艦隊に空母、航空巡洋艦、航空戦艦が含まれている場合、艦隊の総対潜攻撃力は「2倍」になります。

被害平均
艦隊の総対潜攻撃力÷潜水艦数＝被害平均

次に潜水艦隊の各艦の耐久力を各艦の潜水力と速度から算出します。

各艦の耐久力
潜水力＋速度＋6＝耐久力

最後に潜水艦隊の各艦ごとに沈没判定を行ないます。次の式より算出された値よりも耐久力が小さい場合、その艦は沈没してしまいます。また、この判定で沈没してしまった艦は、雷撃することができません。

各艦の沈没判定
(被害平均＋（0～15）の乱数＝被害合計)≧各艦の耐久力

3⟩雷撃

対潜攻撃により失われた潜水艦を除き、(1⟩対潜攻撃Ⅰ)で設定された雷撃目標に対して攻撃を行ないます。潜水艦1隻毎に乱数（0～99）処理を行ない、目標に与える損害値を算出します。

損害値
{雷撃力（0～99）乱数}×20＝損害値

雷撃は、敵艦船に損害を与える時点で50%の確率で『不安定化』します。『不安定化』した場合は、艦隊からランダムに1隻を選んで損害を与えます。

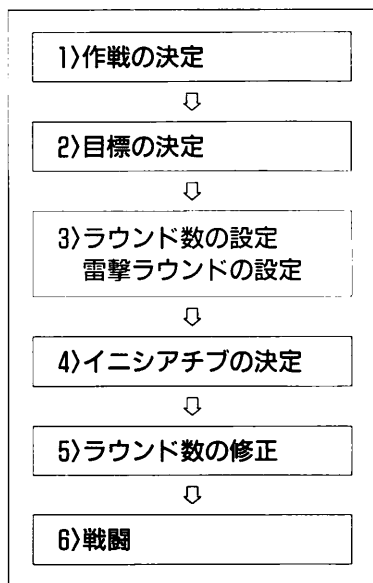
4⟩対潜攻撃Ⅱ

雷撃により失われた艦船を除き、(2⟩)と同様に対潜攻撃が行なわれます。この処理が終了すると『対潜』は終了です。

11）海戦

１カウント終了時点、移動によって通常艦隊同士の距離が『30㎞』まで接近している場合、『海戦』が発生します。また、輸送艦隊同士が前述の状態になっても海戦は発生しません。

12）海戦の処理

海戦は、次のような順所で処理が行なわれます。

1〉作戦の決定

海戦が発生するとプレイヤーは、作戦の決定を行ないます。作戦命令には次の３種類があります。

a	『積極的に攻撃せよ』	＝『積極戦』
b	『形勢が悪くなったら退避せよ』	＝『消極戦』
c	『退避せよ』	＝『退避』

a）艦隊の被害を顧みず総力を挙げて敵艦隊と対峙し、退避しようとする艦隊に対しても追撃を行ないます。

b）交戦中に敵艦隊との戦力差が大幅に開いた場合に退避命令に切り替わります。

c）敵艦隊に対して反撃を行ないながら退避し、戦闘海域から離脱します。

2〉目標の決定

次に目標の決定を行ないます。目標命令には次の2種類があります。

a	**『敵艦船を攻撃せよ』**
b	**『最大戦闘艦を集中攻撃せよ』**

a)敵艦船をランダムに攻撃します。

b)戦闘艦の中で、最も規模の大きい艦船を集中的に攻撃します。

3〉ラウンド数と雷撃ラウンドの設定

両艦隊が設定した作戦命令により戦闘時のラウンド数が設定されます。両艦隊の作戦命令が次の場合は、海戦は行なわれません。

a)『消極戦』対『退避戦』の場合。

b)『退避戦』対『退避戦』の場合。

前述以外の場合は、戦闘ラウンドの設定が行なわれ、最大10ラウンドまで設定されます。次に設定されたラウンド数（3～10）の途中に、ランダムで『雷撃ラウンド』が設定されます。

4〉イニシアティブの決定

戦闘時に、どちらの艦隊がイニシアティブ（主導権）を握り、攻撃を先に仕掛けるかを決定します。イニシアティブは、科学技術開発の『レーダー』の値が大きい国側が先行となります。

5〉ラウンド数の修正

ラウンド数の修正は、基本的に『積極戦』対『退避戦』の場合にのみ戦闘前に1度だけ行なわれます。また、作戦命令を『消極戦』に設定した艦隊は、敵艦隊との対艦攻撃力差が2倍になった時点で作戦命令を『退避』に切り替えます。ラウンドの修正は、まず、次の計算式から『速度差』を求めてから行なわれます。

ラウンド修正
積極戦側の艦隊速度－退避側の艦隊速度＝速度差

前述の計算式で求められた『速度差』により次のような修正が行なわれます。

速度差	修正ラウンド数
11以上	3ラウンド後に終了（最大10ラウンド）
6～10	2ラウンド後に終了（最大10ラウンド）
－4～－5	1ラウンド後に終了（最大10ラウンド）
－4以下	現ラウンドで終了

6〉戦闘

戦闘は、イニシアティブを得た艦隊から攻撃を開始します。攻撃側艦隊に所属する全艦船の対艦攻撃力を合計し、目標となった防御側艦隊に所属する艦船の対艦防御力を比較し、目標艦が受ける攻撃値を求めます。

攻撃値
目標艦船の対艦防御力－総合対艦攻撃力＝攻撃値

次に攻撃値を目標艦船のステップ数から減少させ、その目標となった艦船のステップ数がなくなった場合、その艦船は撃沈されたことになります。攻撃値からステップ数を減少させても、その攻撃値が残っている場合は、その攻撃値を総合対艦攻撃力として次の目標に対して攻撃を行ないます（最大5隻の艦船を撃沈させるまで続行されます）。海戦では、目標に対して25％の確立で『不安定化』し、その場合は、新たに攻撃目標をランダムで選定されます。先行側の処理が終了したら、防御側であった後攻側の艦隊が前述と同じように処理が行なわれ、設定されたラウンド数が全て消化されるまで戦闘が続行されます。

『雷撃ラウンド』が挿入された場合は、『対艦攻撃力』を『雷撃力』に代えて行なわれます。『雷撃ラウンド』の処理は「3＞雷撃」と同様の処理が行なわれます。

8. 陸戦イニング関連事項

1)部隊の種類

各部隊の1部隊は、実際の2000人（大隊）を表しています。部隊には次の3種類があります。

a	**戦闘部隊**
b	**設営部隊**
c	**整備部隊**

a)陸戦、対空戦闘を行ないます。
b)飛行場、防御施設の構築を行ないます。
c)航空機の発進に必要な整備能力を持ちます。

2)各部隊の能力

各部隊能力は、次のようになっています。

a	**戦闘部隊の能力**
b	**設営部隊の能力**
c	**整備部隊の能力**

a)陸戦における兵力（攻撃力）を表わしています。また、対空火力として1部隊につき「8」の対空火力能力としても扱われます。
b)根拠地の防御施設を配備部隊数分、飛行場能力を配備部隊数×10づつ毎ターン増加させます。
c)1部隊につき「100」の整備能力を持ちます。

3)部隊の維持

部隊を維持するには、『食料』が必要になります。ターン開始時に、1部隊につき「10t」の「食料」が消費され、その根拠地に部隊を維持するために必要な「食料」が集積されていない場合は、食料が消費できない部隊の半数が削除されるので注意してください。削除される順序は、戦闘部隊、設営部隊、整備部隊となっています。また、食料消費は、資源の生産が行なわれてから処理が行なわれます。

4)陸戦命令の制限

陸戦とは、陸上における戦闘、陸上への攻撃の意です。陸戦命令は、1フェイズにつき12回まで与えることができます。

5)陸戦の種類

陸戦には、次の3種類があります。

a	陸戦
b	上陸戦
c	艦砲射撃

a)戦闘部隊が配備されている根拠地が道路によって隣接した敵軍根拠地に対して行なう攻撃です。陸戦には、戦闘部隊、弾薬、食料が必要です。また、天候が豪雨、吹雪、台風のエリアの場合は行なえません。

b)戦闘部隊と弾薬を搭載した輸送船を含む艦隊が敵軍根拠地に上陸戦を行なう攻撃です。上陸戦は、目標根拠地と同一座標に艦隊が存在し、天候が晴天、スコールの場合のみに行なえる命令です。

c)重巡洋艦以上(戦艦、航空戦艦、重巡洋艦、航空巡洋艦)の艦船を含んだ艦隊により敵軍根拠地に対して、艦砲射撃を行わせる攻撃です。艦砲射撃は、目標根拠地から『30km』以内に艦隊が存在した場合に行なえる命令です。

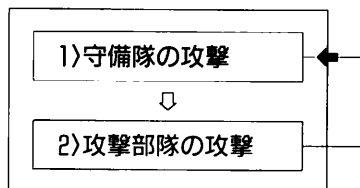
6)陸戦と上陸戦

陸戦と上陸戦は、仕掛けた側を『攻撃部隊』、攻められた側を『守備隊』といい、守備隊を先行に、各々が戦闘セグメントを3回まで行なわれます。各戦闘は、1戦闘セグメント毎に、『攻撃続行』か『攻撃中止』命令を与えることができますが、日本側が攻撃部隊の場合、司令官の独断(30%の確　立)により攻撃が実行される可能性があります。

7)陸戦と上陸戦の攻撃力

「1」戦闘部隊は「1」戦闘力を持っています。1戦闘部隊が1戦闘セグメントの攻撃で1戦闘力を発揮するためには「2t」の弾薬が必要です。攻撃部隊と守備隊は、各々の戦闘力を駆使して争われます。

8)陸戦と上陸戦の処理

陸戦と上陸戦は、次のような順序で処理が行なわれます。

1〉守備隊の攻撃

守備隊側に配備されている戦闘部隊と集積弾薬量から守備隊側の消費弾薬量を算出し、基本戦闘力を求めます。この計算で求められた値が「0」の場合、守備隊は降伏します。

守備隊の基本戦闘力
守備隊側の消費弾薬量÷2＝守備隊の基本戦闘力

前述の計算式で求められた「基本戦闘力」に「天候」と「道路」の状態による修正を行ない実際の修正戦闘力（攻撃力）を求めます。

修正戦闘力（攻撃力）
守備隊側戦闘力×天候係数×道路係数＝修正戦闘力（攻撃力）

「天候係数」は次のようになっています。

戦闘地域の天候	雨	雪	雨／雪以外
守備隊側の天候係数	2	2	1

「道路係数」は次のようになっています。

道路状態	1級	2級	3級	4級	上陸戦
守備隊の道路係数	2	3	4	5	5

求められた攻撃力により攻撃部隊に対し攻撃を行ないます。攻撃部隊の損害は、求められた攻撃力を10で割り、求められた値が基本損害値になります。

基本損害値
攻撃力÷10＝基本損害値

前述の計算式で端数（余り）が算出される場合もあります。この場合、この端数を損害値に加えるかを、端数と乱数を比較し、総合損害値を求めます。

総合損害値 I
（０～９）乱数＞端数＝０＋基本損害値

総合損害値 II
（０～９）乱数＜端数＝１＋基本損害値

求められた総合損害値を攻撃部隊側の戦闘部隊数から減少させます。この段階で攻撃部隊の戦闘部隊数が『０』になると攻撃は失敗したことになります。

2）攻撃部隊の攻撃

攻撃部隊側の戦闘部隊と携行弾薬量から攻撃部隊側の消費弾薬量を算出し、基本戦闘力を求めます。この計算で求められた値が『０』の場合、攻撃は失敗となり、退却します。

攻撃隊の基本戦闘力
攻撃部隊側の消費弾薬量÷２＝攻撃部隊の基本戦闘力

前述の計算式で求められた『基本戦闘力』に『天候』と『道路』の状態による修正を行ない実際の修正戦闘力（攻撃力）を求めます。

修正戦闘力（攻撃力）
攻撃隊側戦闘力×天候係数×道路係数＝修正戦闘力（攻撃力）

『天候係数』は次のようになっています。

戦闘地域の天候	霧	霧以外
攻撃部隊側の天候係数	２	１

『道路係数』は次のようになっています。

道路状態	1級	2級	3級	4級	上陸戦
攻撃部隊の道路係数	2	2	2	2	2

求められた攻撃力により守備隊に対し攻撃を行ないます。守備隊の損害は、求められた攻撃力を10で割り、求められた値が基本損害値になります。

基本損害値
攻撃力÷10＝基本損害値

前述の計算式で端数（余り）が算出される場合もあります。この場合、この端数を損害値に加えるかを、端数と乱数を比較し、総合損害値を求めます。

総合損害値Ⅰ
（0～9）乱数＞端数＝（0＋基本損害値）－（防御施設÷5）

総合損害値Ⅱ
（0～9）乱数＜端数＝（1＋基本損害値）－（防御施設÷5）

求められた総合損害値を攻撃部隊側の戦闘部隊数から減少させます。この段階で守備隊の戦闘部隊数が『0』になると攻撃は成功したことになります。

陸戦と上陸戦の結果によって次のような各部隊は、次のような行動に移ります。

a　**『守備隊全滅』『守備隊降伏』** b　**『攻撃失敗』**

a）攻撃部隊は、残存部隊により攻撃目標根拠地を占領します。
b）攻撃部隊は、部隊が残存する場合、発令元の根拠地（艦隊）に退却します。

9)攻撃目標根拠地の占領

攻撃部隊により占領された根拠地は、その機能や配備兵器などが次の状態になります。

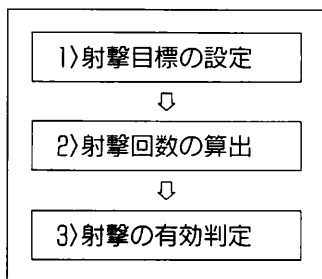
a)『在泊艦船』、『飛行場』、『防御施設』、『各部隊』、『搭乗員』、『航空機』、『物資』は、全て失われてしまいます。
b)『平地』、『泊地』、『工場種類』、『資源種類』、『資源生産』占領前と同様に機能します。
c)『工場能力』は、それぞれに25%の確率で『無傷』、『50%の能力低下』、『75%の能力低下』、『全壊』のようになります。

日本国内の造船所を有する根拠地が連合軍に占領され、造船所のドック内に入渠中の艦船が存在する場合、その艦船は、その根拠地のドックに入渠した状態で接収され、各工事は中断されます。また、連合国側が、その艦船を使用することはありません。以降、その根拠地を連合国から奪取（占領）した場合、ドックに入渠中だった艦船の工事が再開されます。

10)艦砲射撃

艦砲射撃は、フェイズ開始時に艦砲射撃命令が与えられている場合にフェイズ内の陸戦イニングで処理が行なわれます。

11) 艦砲射撃の処理

艦砲射撃の処理は、次のように行なわれます。

1)射撃目標の設定

日本側の艦隊が連合国側根拠地に艦砲射撃を行なう場合、次の射撃目標を設定します。

a	**飛行場を攻撃せよ**
b	**部隊を攻撃せよ**

a)飛行場能力と地上の航空機を攻撃の対象とします。
b)戦闘部隊、設営部隊、整備部隊を攻撃の対象とします。

2〉射撃回数の算出

艦砲射撃を行なう艦隊（重巡洋艦以上の戦闘艦）の総合対艦攻撃力から射撃回数を求めます。

射撃回数
重巡洋艦以上の総合対艦攻撃力÷20＝射撃回数

3〉射撃の有効判定

艦砲射撃に晒される目標根拠地の防御レベルを求めます。

射撃目標根拠地の防御レベル
（防御施設÷10×５）＋50＝防御レベル（最大95）

求められた防御レベルより、射撃回数で設定された回数の１回の射撃につき、その射撃の有効確立を求め、その値を乱数と比較し、乱数よりも小さい場合は、目標に対して射撃が成功したことになります。

射撃の有効条件
（100－防御レベル＝有効確率）≦（０～99）乱数

有効な射撃であった場合、根拠地は次のような損害を受けます。

a　飛行場の損害 b　部隊の損害

a）『10』飛行場能力の低下とランダムに選んだ航空機が「１」機削除されます。

b）戦闘部隊（80％）、設営部隊（10％）、整備部隊（10％）の確立で１部隊づつ削除されます。

設定された回数分の射撃が全て終了するまで続行されます。

9．陸上移動イニング関連事項

1)輸送命令の制限

陸上輸送は、「道路」により結ばれた根拠地間の輸送の意です。陸上輸送は、1フェイズにつき何回でも与えることができます。陸上輸送は、フェイズ内の陸上移動イニングで、各輸送命令に従って、発令元根拠地から指定した輸送先根拠地へ物資の輸送を行ないます。

2)定期陸上輸送

命令を与えるときに「定期輸送」を指定した場合、『指定物資』を『指定量』、輸送元根拠地から輸送先根拠地へ毎ターン輸送します。定期輸送中、輸送元根拠地に「指定物資」が「指定量」なくなった場合、その輸送は、一時的に中断し、その根拠地に「指定物資」が「指定量」集積された時点で、定期輸送が開始されます。

3)ゲーム条件による輸送効果

「ゲーム条件」の「物資」が【OFF】の場合、輸送の対称となるのは各部隊（戦闘部隊、設営部隊、整備部隊）と搭乗員のみとなります。この場合、さらに定期輸送命令を与えられなくなります。また、定期輸送命令を発令していた場合、「ゲーム条件」の「物資」を【OFF】にした時点で、その輸送命令は解除されます。

10. ターン更新関連事項

ターンの終了時には、航空機工場の能力工場が行なわれます。名古屋と前橋の航空機工場能力が交互に1ずつ上昇します。最後にゲームの終了判定処理を行ないます。

第13章　シナリオ説明

1．シナリオ概要

グランドキャンペーンは、次のような設定になっています。

1)ターン数

ゲーム開始…………………第　1ターン
ゲーム終了…………………第700ターン

2)勝利レベル

このシナリオでは降伏したターン数によって勝利レベルが変化します。

438ターン以前の降伏 ………… 『日本大敗』
439〜479ターンの降伏 ………… 『日本敗北』
480〜539ターンの降伏 ………… 『引き分け』
540〜700ターンの降伏 ………… 『日本勝利』

2. シナリオ解説

太平洋戦争の開始から集結までを描く1大叙事詩ともいえるシナリオです。短期決戦か？　長期持久か？　これによって戦略はおのずと異なってきます。

日本の当初の目的は、南方資源地帯の早期占領と国防要域の確保でした。この為、中国戦線から優良師団をひきぬいたので以降、中国戦線は持久体制をひかざるをえませんでした。同じことは、航空部隊を引き抜かれた関東軍についてもいえます。

このようにして編成された南方軍は、11個師団、600余機にのぼる膨大なものでした。この編成の特徴は師団数の割に航空兵力の強力なことです。後年の米英軍におよぶべくもありませんが開戦時の日本軍は当時としては、航空兵力の重要さに着目していたといえましょう。前述の兵力に海軍の艦艇および基地航空部隊が第一撃兵力として使用されました。

1)日本軍の戦略主要目的地

日本軍の主要な目的地域は、次のようになっています。

a　ハワイ
b　マレー
c　香港
d　タイ
e　ビルマ
f　フィリピン
g　インドネシア
h　南洋諸島

a)米国太平洋艦隊の撃滅。
b)資源地帯の確保。特にボーキサイト（このゲームでは『ペナン』で産出されます)。
c)英国の防衛拠点奪取。
d)食糧生産地帯の確保（このゲームでは『バンコク』で産出されます)。当時、タイとは友好関係でありましたので平和的進駐を目的としていました。
e)食糧生産地帯の確保（このゲームでは『ラングーン』で多く産出されます）と英軍反抗に備えての防衛要域確保。
f)米国航空部隊および陸軍兵力の撃滅(当時、フィリピンには多数の米軍機が駐留していました)。
g)資源地帯の確保（このゲームでは『リンガ』のボーキサイト、『パレンバン』の石油資源などです)
h)米国の反抗に備えての防衛要域確保。

2)戦略のポイント

南雲艦隊が『ハワイ』を空襲できる絶交の位置にいます。ハワイの米軍艦艇を壊滅させておきましょう。

大陸では『シンゴラ』の攻略のために『ペキン』などに兵力を集中させなければなりません。

南方作戦では、『シンガポール』や『マニラ』への直接上陸攻撃は避けたいところです。防備の薄い『シンゴラ』や『バギオ』に上陸し陸路から攻撃する方法が良いでしょう。ビルマ方面は、『アキャブ』や『フーコン』に防御陣をしき持久を計るか、一気にインドに攻め込むか、難しいところです。

ソ連に宣戦布告されると戦況は一変し、不利な状況に追い込まれる可能性があります。充分に注意してください。

第14章　データ一覧

1. 航空機性能一覧

1)日本海軍機

a)艦上戦闘機

機種名	A1	A2	B	H	K	D1	D2	R	G	鉄	アルミ	生産	開発
96式艦戦	3	2	0	0	1	2	4	1240	1	1	1	2	0
零戦21型	5	5	0	0	1	3	4	3500	1	1	1	2	0
零戦32型	5	6	0	0	1	3	5	2380	1	1	1	2	117
零戦22型	5	6	0	0	1	3	5	3000	1	1	1	2	153
零戦52型	5	6	0	0	1	4	6	3430	1	1	1	2	333
零戦63型	4	5	1	10	1	3	5	1520	1	1	1	3	639
烈風	7	7	0	0	2	5	6	2500	2	1	2	3	30
烈風改	8	8	0	0	3	6	6	2500	2	1	2	4	246

b)戦闘機

機種名	A1	A2	B	H	K	D1	D2	R	G	鉄	アルミ	生産	開発
紫電	5	7	0	0	2	3	6	2550	1	1	1	2	603
雷電21型	5	7	0	0	1	3	6	1900	1	1	1	2	33
紫電改	6	7	0	0	2	4	6	2400	1	1	1	2	486
雷電33型	5	7	0	0	1	4	6	1700	1	1	1	2	90
震電	7	8	0	0	2	6	7	2000	2	1	1	2	213
陣風	8	7	0	0	3	6	6	2000	2	1	1	3	120
秋水	7	9	0	0	2	9	9	400	1	1	1	2	30

c)重戦闘機

機種名	A1	A2	B	H	K	D1	D2	R	G	鉄	アルミ	生産	開発
月光21型	4	7	1	10	1	2	5	3150	2	2	2	3	603
月光23型	4	8	1	10	1	2	5	3150	2	2	2	3	306
天雷	6	8	0	0	2	5	7	1480	1	2	3	4	368
電光	5	9	0	0	2	5	6	2540	3	3	4	4	180

d）艦上爆撃機

機種名	A1	A2	B	H	K	D1	D2	R	G	鉄	アルミ	生産	開発
99艦爆11型	1	0	1	80	1	2	0	1820	1	1	1	2	0
97艦攻	0	0	3	20	1	1	0	1990	1	1	1	2	0
99艦爆22型	1	0	1	80	1	3	0	2370	1	1	1	2	27
彗星11型	1	0	2	50	2	4	0	2590	1	1	1	4	150
天山	1	0	3	20	1	1	0	3040	2	2	1	3	246
流星改	2	0	3	40	2	4	0	2980	2	2	1	3	423
彗星33型	1	0	2	50	1	4	0	2910	1	1	1	2	33
彗星43型	1	0	3	50	1	6	0	2590	1	1	1	2	276

e）重爆撃機

機種名	A1	A2	B	H	K	D1	D2	R	G	鉄	アルミ	生産	開発
96式中攻21型	1	0	3	20	1	2	0	4380	4	2	3	4	0
96式中攻23型	1	0	3	20	1	3	0	6230	5	2	3	4	0
1式陸攻11型	1	0	4	20	1	1	0	4290	4	3	4	4	0
深山	3	0	12	5	2	4	0	3530	9	7	13	10	0
1式陸攻22型	2	0	4	20	1	2	0	6060	4	3	4	4	573
銀河	1	0	4	30	2	5	0	5370	6	3	4	5	45
1式陸攻34型	2	0	4	20	1	4	0	4450	4	3	4	4	409
連山	4	0	12	5	2	7	0	6480	14	7	8	8	273
連山改	4	0	12	5	2	7	0	6540	13	18	1	8	210
泰山	2	0	6	20	1	5	0	2780	4	4	4	4	120
景雲改	0	0	3	30	2	7	0	1200	2	3	3	4	60
富嶽	4	0	60	5	2	9	0	16500	65	20	25	30	900

f）艦上偵察機

機種名	A1	A2	B	H	K	D1	D2	R	G	鉄	アルミ	生産	開発
彩雲	0	0	0	0	2	7	0	5300	2	1	1	2	846
彩雲改	0	0	0	0	3	8	0	4600	2	1	1	2	534

g）水上偵察機

機種名	A1	A2	B	H	K	D1	D2	R	G	鉄	アルミ	生産	開発
零式三座水偵	0	0	0	0	1	1	0	3330	1	1	1	2	0
瑞雲	1	0	1	40	1	2	0	2540	1	1	1	2	180

h）小型水上偵察機

機種名	A1	A2	B	H	K	D1	D2	R	G	鉄	アルミ	生産	開発
零式水上機	0	0	0	0	1	0	1	880	1	1	1	2	0
青嵐	0	0	3	40	2	3	0	1190	1	1	1	3	690

i）飛行艇

機種名	A1	A2	B	H	K	D1	D2	R	G	鉄	アルミ	生産	開発
97式飛行艇	1	0	6	5	1	1	0	4940	8	4	7	7	0
2式大艇	3	0	8	5	1	3	0	5420	19	7	11	9	540

j）輸送機

機種名	A1	A2	B	H	K	D1	D2	R	G	鉄	アルミ	生産	開発
零式輸送機	0	0	0	0	1	1	0	5000	5	2	3	3	0

2）日本陸軍機

a）戦闘機

機種名	A1	A2	B	H	K	D1	D2	R	G	鉄	アルミ	生産	開発
97式戦	3	2	0	0	1	2	4	1710	1	1	1	2	0
隼	5	3	0	0	1	3	4	3000	1	1	1	2	0
鍾馗	5	5	0	0	2	3	6	2000	1	1	1	2	27
飛燕	6	5	0	0	3	4	6	2800	1	1	1	3	213
疾風	7	6	0	0	2	5	6	2500	1	1	1	2	606
飛燕２型	6	6	0	0	4	5	6	1600	1	1	1	3	153
５式戦	7	6	0	0	1	5	6	2200	1	1	1	2	183
５式戦２型	7	7	0	0	2	5	6	2000	1	1	1	2	183
キ64	6	7	0	0	4	4	5	1000	1	2	2	4	30
キ87	6	8	0	0	4	5	7	1500	1	2	2	5	30
キ94-2	6	8	0	0	2	5	7	2200	2	2	2	4	30
火龍	7	9	0	0	3	6	6	980	1	2	2	5	183

b）重戦闘機

機種名	A1	A2	B	H	K	D1	D2	R	G	鉄	アルミ	生産	開発
屠龍	4	7	1	10	1	2	5	2800	2	2	2	3	27
キ96	5	8	0	0	1	4	6	2000	1	2	2	3	735
キ102丙	4	8	0	0	2	4	6	2200	2	3	2	3	570
キ108改	5	9	0	0	2	4	6	2200	2	3	4	3	50
キ83	6	8	0	0	2	5	6	3500	2	3	3	5	50

c)軽爆撃機

機種名	A1	A2	B	H	K	D1	D2	R	G	鉄	アルミ	生産	開発
97式軽爆	0	0	1	25	1	1	0	1700	1	1	1	2	0
98式軽爆	0	0	1	25	3	2	0	1960	1	1	1	4	0
99式襲撃機	1	0	1	50	2	4	0	1600	1	1	1	2	0
99双軽	1	0	1	35	1	4	0	2400	1	2	2	3	0
キ66	1	0	2	50	2	4	0	2000	1	2	2	3	480
キ102乙	3	0	3	40	2	5	0	2000	1	2	3	3	549
キ93	2	0	3	40	3	6	0	2350	2	3	4	6	420

d)重爆撃機

機種名	A1	A2	B	H	K	D1	D2	R	G	鉄	アルミ	生産	開発
97式重爆	1	0	4	15	1	2	0	2700	3	2	3	4	0
呑龍	1	0	4	15	2	3	0	3000	3	3	3	4	0
飛龍	2	0	4	20	1	5	0	3800	4	4	4	4	762
キ74	1	0	4	15	2	4	0	8000	7	5	5	5	600
キ91	4	0	16	5	2	7	0	8500	27	12	18	10	330

e)偵察機

機種名	A1	A2	B	H	K	D1	D2	R	G	鉄	アルミ	生産	開発
百式司偵1型	0	0	0	0	2	6	0	2000	1	2	1	3	0
百式司偵2型	0	0	0	0	2	7	0	2800	1	2	1	3	177
百式司偵3型	0	0	0	0	2	8	0	4000	2	2	2	3	792

f)輸送機

機種名	A1	A2	B	H	K	D1	D2	R	G	鉄	アルミ	生産	開発
百式輸送機	0	0	0	0	1	2	0	2500	1	3	4	3	0

3)米陸軍機

a)艦上戦闘機

機種名	A1	A2	B	H	K	D1	D2	R	G	鉄	アルミ	生産	開発
F2A	3	4	0	0	1	3	5	2700	1	1	1	2	0
F4F	4	4	0	0	1	3	5	2550	1	1	1	2	0
F6F	5	5	0	0	1	5	6	2980	3	2	2	3	420
F4U-4	7	5	1	10	1	6	7	1800	3	2	2	3	440
F8F	7	4	1	10	1	6	6	2200	3	2	1	3	280
FR	6	4	0	0	1	7	7	2610	2	2	2	3	200
FD	8	5	0	0	2	8	8	1580	3	2	2	3	130

b）戦闘機

機種名	A1	A2	B	H	K	D1	D2	R	G	鉄	アルミ	生産	開発
F4U-1	6	5	0	0	1	6	7	3570	3	2	2	3	200
F2G	8	4	3	10	1	7	7	2300	3	2	2	3	800

c）重戦闘機

機種名	A1	A2	B	H	K	D1	D2	R	G	鉄	アルミ	生産	開発
F7F	6	7	3	10	1	5	8	1800	3	3	4	3	860

d）艦上爆撃機

機種名	A1	A2	B	H	K	D1	D2	R	G	鉄	アルミ	生産	開発
TBD	0	0	2	10	1	1	0	1150	1	1	1	2	0
SBD	1	0	1	60	1	3	0	2160	1	1	2	2	0
TBF-1	1	0	3	15	1	2	0	1960	2	2	2	2	360
SB2C	1	0	1	45	1	4	0	1880	2	2	2	2	410
TBM-3	1	0	3	20	1	3	0	1820	2	3	2	2	160
AD	2	0	7	30	1	4	0	2150	3	3	3	3	420
TB2D	1	0	7	20	1	5	0	3000	4	4	4	4	20

e）軽爆撃機

機種名	A1	A2	B	H	K	D1	D2	R	G	鉄	アルミ	生産	開発
PV-1	2	0	5	20	1	3	0	2670	3	3	3	3	310
PV-2	2	0	7	20	1	3	0	2880	4	3	3	3	510
P2V	2	0	7	25	1	4	0	3000	8	5	6	5	640

f）重爆撃機

機種名	A1	A2	B	H	K	D1	D2	R	G	鉄	アルミ	生産	開発
PB4Y-1	3	0	10	10	1	5	0	4800	6	6	10	6	390
PB4Y-2	4	0	14	10	1	7	0	4230	6	6	10	6	580

g）水上偵察機

機種名	A1	A2	B	H	K	D1	D2	R	G	鉄	アルミ	生産	開発
OS2U	0	0	0	0	1	1	0	1330	1	1	1	2	0
SC	1	0	1	10	1	2	0	1010	1	1	1	2	1100

h）飛行艇

機種名	A1	A2	B	H	K	D1	D2	R	G	鉄	アルミ	生産	開発
PBY	0	0	3	5	1	1	0	3050	6	3	6	3	0
PBM	1	0	3	5	1	2	0	3440	10	5	10	6	120

i）輸送機

機種名	A1	A2	B	H	K	D1	D2	R	G	鉄	アルミ	生産	開発
R4D	0	0	0	0	1	1	0	2580	3	2	6	3	0

4）米陸軍機

a）戦闘機

機種名	A1	A2	B	H	K	D1	D2	R	G	鉄	アルミ	生産	開発
P-36	2	2	0	0	1	2	4	1710	1	1	1	2	0
P-39	3	7	0	0	1	3	5	2490	1	1	1	2	0
P-40	4	5	0	0	1	4	6	1530	1	1	1	2	0
P-47C	5	6	0	10	1	6	7	2010	3	3	3	3	360
P-47D	5	6	1	10	1	6	7	2000	4	3	3	3	150
P-51D	7	6	0	0	1	7	7	3700	2	1	2	2	510
P-47N	6	7	3	10	1	6	7	2600	6	3	3	3	200
P-59	5	5	0	0	2	6	7	890	3	1	2	3	160
P-80	9	7	0	0	1	9	9	2320	4	1	2	3	30

b）重戦闘機

機種名	A1	A2	B	H	K	D1	D2	R	G	鉄	アルミ	生産	開発
P-38G	5	7	1	10	1	5	6	3200	4	3	3	3	40
P-38L	6	7	1	10	1	5	6	3500	4	3	3	3	450
P-61	4	9	3	10	1	6	9	2800	8	4	5	4	450
P-82	6	6	0	10	1	7	7	4180	4	2	4	4	500

c）軽爆撃機

機種名	A1	A2	B	H	K	D1	D2	R	G	鉄	アルミ	生産	開発
B-18	1	0	3	15	1	1	0	3380	5	3	4	3	0
B-25A	2	0	5	20	1	3	0	2170	4	3	3	3	0
B-26	2	0	5	20	2	4	0	1850	4	3	3	3	150
A-20	2	0	7	25	1	4	0	1750	3	3	4	3	270
B-25J	3	0	5	25	1	5	0	2170	5	4	4	3	360
A-26	3	0	7	15	1	6	0	2900	5	5	5	3	270

d)重爆撃機

機種名	A1	A2	B	H	K	D1	D2	R	G	鉄	アルミ	生産	開発
B-17C	2	0	7	10	1	4	0	3220	12	5	9	6	0
B-17E	3	0	7	10	1	6	0	3220	13	6	10	6	120
B-24	3	0	9	10	1	6	0	3380	13	6	10	6	270
B-29	5	0	29	5	1	8	0	6600	23	10	18	8	630
B-36	7	0	80	5	1	9	0	10000	70	30	35	16	420

e)輸送機

機種名	A1	A2	B	H	K	D1	D2	R	G	鉄	アルミ	生産	開発
C-47	0	0	0	0	1	0	0	2580	3	2	6	3	0

5)英軍機

a)艦上戦闘機

機種名	A1	A2	B	H	K	D1	D2	R	G	鉄	アルミ	生産	開発
フルマー	3	3	0	0	1	2	4	1340	1	1	1	2	0
シーファイア3	5	6	0	0	1	5	6	740	1	1	1	2	240
ファイアフライ	5	6	2	20	1	3	6	1500	2	2	1	2	660
シーファイア15	7	6	0	0	1	5	6	690	1	1	1	3	345
シーフュアリ	7	6	3	10	1	6	6	1130	2	2	2	3	500

b)戦闘機

機種名	A1	A2	B	H	K	D1	D2	R	G	鉄	アルミ	生産	開発
ハリケーン1	4	4	0	0	1	3	5	1480	1	1	1	2	0
スピットファイア5	5	6	0	0	1	5	6	1827	1	1	1	2	60
テンペスト2	6	6	1	10	2	5	6	1800	2	2	2	3	990
スピットファイア22	7	6	0	10	1	6	6	1420	2	1	2	3	180

c)重戦闘機

機種名	A1	A2	B	H	K	D1	D2	R	G	鉄	アルミ	生産	開発
ボーファイター6	4	6	0	0	1	4	5	2370	2	2	2	3	30
ホーネット	5	7	3	10	1	6	6	2410	4	2	1	3	1100

d)艦上爆撃機

機種名	A1	A2	B	H	K	D1	D2	R	G	鉄	アルミ	生産	開発
ソードフィッシュ	0	0	3	15	1	1	0	890	1	1	0	2	0
バラクーダ	1	0	3	20	1	2	2	1130	1	1	1	2	870
ファイアブランド	3	0	3	25	1	4	0	1200	3	2	3	3	590
スピアフィッシュ	1	0	3	30	1	5	0	1670	4	2	4	4	100

e)軽爆撃機

機種名	A1	A2	B	H	K	D1	D2	R	G	鉄	アルミ	生産	開発
ブレニム	1	0	2	20	1	2	0	2330	2	2	2	3	0
モスキート	0	0	3	30	1	7	0	3280	4	2	0	3	240

f)重爆撃機

機種名	A1	A2	B	H	K	D1	D2	R	G	鉄	アルミ	生産	開発
ランカスター	2	0	12	10	1	4	0	4310	10	5	10	6	0
リンカーン	2	0	12	10	1	5	0	5200	12	6	11	6	1000

g)水上偵察機

機種名	A1	A2	B	H	K	D1	D2	R	G	鉄	アルミ	生産	開発
キングフィッシャー	0	0	0	0	1	1	0	1330	1	1	1	2	0

h)輸送機

機種名	A1	A2	B	H	K	D1	D2	R	G	鉄	アルミ	生産	開発
DC-3	0	0	0	0	1	0	0	2580	3	2	6	3	0

6)ソ連軍機

a)戦闘機

機種名	A1	A2	B	H	K	D1	D2	R	G	鉄	アルミ	生産	開発
I-16	4	3	0	0	1	2	4	1100	1	1	0	2	0
LAGG-3	4	5	0	0	1	4	4	1100	1	1	0	2	0
Yak-1	5	5	0	0	1	4	5	1100	1	1	0	2	60
Yak-9	5	6	0	0	1	4	6	1300	1	1	1	2	540
La-7	6	6	0	0	1	5	6	1100	1	1	1	2	360

b）軽爆撃機

機種名	A1	A2	B	H	K	D1	D2	R	G	鉄	アルミ	生産	開発
SB-2	1	0	4	10	1	3	0	1200	1	1	2	3	0
Il-2	1	0	2	40	1	6	0	1100	2	2	1	2	210
Pe-2	1	0	3	20	1	5	0	1500	2	2	3	3	30
Tu-2	2	0	6	20	1	6	0	2000	3	3	4	3	360
Il-10	1	0	3	40	1	7	0	1100	2	2	2	2	480

［用語の説明］

略式	正式	用途
A1	対戦闘機攻撃力	戦闘機に対する攻撃力
A2	対爆撃機攻撃力	爆撃機に対する攻撃力
B	爆撃力	爆撃時の攻撃力
H	命中率	爆撃時の命中率（単位：％）
K	稼動率	飛行場から1度に出撃できる割合
D1	対戦闘機防御力	戦闘機に対する防御力
D2	対爆撃機防御力	爆撃機に対する防御力
R	航続力	1回の航空機移動フェイズで移動できる距離
G	ガソリン搭載量	1回の出撃で必要なガソリンの量
鉄	鉄	1機の生産に必要な鉄の量
アルミ	アルミ	1機の生産に必要なアルミの量
生産	生産力	1機の生産に必要な生産力
開発	開発力	開発に必要な開発力

2. 艦船データ一覧

1)日本軍

a)空母タイプ

クラス名	重油	燃費	航続	規模	巡速	戦速	対艦攻	対艦防	対空攻	対空防	対潜	航空機	GAS	国籍
鳳翔	2700	3804	18400	74	14	25	8	2	1	0	0	15	103	日 本
翔鶴	5000	9260	18000	265	18	34	16	6	20	1	0	72	496	日 本
翔鶴／対空強型	5000	9260	18000	256	18	34	16	6	25	1	0	78	496	日 本
赤城	5770	11248	15200	365	16	31	18	8	15	1	0	66	455	日 本
赤城／対空強型	5770	11248	15200	365	16	31	12	8	21	1	0	81	455	日 本
加賀	5300	8535	18400	382	16	28	30	8	18	1	0	75	517	日 本
加賀／対空強型	5300	8535	18400	382	16	28	16	8	27	1	0	84	517	日 本
龍驤	2934	4134	18400	106	14	29	8	0	11	0	0	36	248	日 本
龍驤／対空強型	2934	4134	18400	106	14	29	18	0	15	0	0	40	248	日 本
蒼龍	3400	8095	14000	159	18	35	12	1	15	0	0	54	372	日 本
蒼龍／対空強型	3400	8095	14000	159	18	35	12	1	20	0	0	63	372	日 本
飛龍	3750	8929	14000	173	18	34	12	3	15	1	0	54	372	日 本
飛龍／対空強型	3750	8929	14000	173	18	34	12	3	21	1	0	63	372	日 本
大鷹	2250	4808	15600	178	18	21	6	0	7	0	0	23	158	日 本
大鷹／対空強型	2250	4808	15600	178	18	21	6	0	13	0	0	27	158	日 本
瑞鳳	2363	4579	17200	112	18	28	8	0	9	0	0	27	186	日 本
瑞鳳／対空強型	2363	4579	17200	112	18	28	8	0	15	0	0	33	186	日 本
隼鷹	4100	7428	18400	241	18	25	12	0	16	0	0	48	331	日 本
千歳	2679	3891	20400	111	16	28	8	2	11	0	0	30	207	日 本
神鷹	2109	4750	14800	175	18	21	8	0	11	0	0	27	186	日 本
海鷹	2500	6510	12800	154	18	23	8	0	10	0	0	24	165	日 本
信濃	8900	16124	18400	640	18	27	16	15	30	3	0	65	869	日 本
大鳳	5700	10326	18400	293	18	33	6	6	17	3	0	75	538	日 本
伊吹	3060	7500	13600	125	18	29	0	2	9	1	0	27	186	日 本
雲龍	3750	8446	14800	174	18	34	12	3	17	1	0	60	372	日 本

b)戦闘艦タイプ

クラス名	重油	燃費	航続	規模	巡速	戦速	対艦攻	対艦防	対空攻	対空防	対潜	航空機	魚雷	国籍
大和	6300	14142	13200	640	16	27	180	140	20	3	0	7	0	日 本
大和／対空強型	6300	14142	13200	640	16	27	180	140	42	3	0	7	0	日 本
長門	5600	10371	16000	391	16	25	104	90	10	3	0	3	0	日 本
長門／対空強型	5600	10371	16000	391	16	25	104	90	18	3	0	3	0	日 本
伊勢	5313	9566	14400	360	14	25	96	80	10	2	0	3	0	日 本
伊勢／対空強型	5313	9566	14400	360	14	25	96	80	19	2	0	3	0	日 本

クラス名	重油	燃費	航続	規模	巡速	戦速	対艦攻	対艦防	対空攻	対空防	対潜	航空機	魚雷	国籍
伊勢／航空戦艦	4249	7320	17200	353	16	25	64	80	26	2	0	22	0	日本
山城	5100	6996	21600	347	16	24	96	75	9	2	0	3	0	日本
山城／対空強型	5100	6996	21600	347	16	24	96	75	19	2	0	3	0	日本
山城／航空戦艦	4000	7046	16820	340	16	24	64	75	26	2	0	22	0	日本
比叡	6330	11468	18400	321	18	30	64	65	10	1	0	3	0	日本
比叡／対空強型	6330	11468	18400	321	18	30	64	65	23	1	0	3	0	日本
金剛	6330	11468	18400	321	18	30	64	65	10	1	0	3	0	日本
金剛／対空強型	6330	11468	18400	321	18	30	64	65	23	1	0	3	0	日本
筑波	4545	10237	14800	320	18	33	54	75	18	2	0	3	24	日本
古鷹	1400	3841	10800	87	16	33	18	20	5	1	1	2	24	日本
古鷹／対空強型	1400	3988	10400	90	16	32	18	20	8	1	1	2	24	日本
妙高	2470	4691	15600	130	16	33	30	25	9	1	1	3	48	日本
妙高／対空強型	2470	4691	15600	130	16	33	24	25	18	1	1	3	48	日本
高雄	2570	4271	15600	134	14	34	30	25	14	1	1	3	48	日本
高雄／対空強型	2570	4271	15600	134	14	34	24	25	22	1	1	3	48	日本
最上	2163	3789	14800	124	14	35	30	25	9	1	1	3	36	日本
最上／航空巡洋	2163	3789	14800	124	14	35	18	25	13	1	0	11	36	日本
利根	2163	4872	14800	112	18	35	24	25	9	1	1	6	36	日本
利根／対空強型	2163	4872	14800	112	18	35	25	25	13	1	1	3	36	日本
球磨	1260	3551	9200	55	14	33	14	5	0	0	1	1	16	日本
球磨／重雷装型	1260	3551	9200	55	14	33	8	5	0	0	2	0	120	日本
長良	1260	3551	9200	55	14	33	14	5	1	0	1	1	16	日本
長良／対空強型	1260	3551	9200	55	14	33	6	5	10	0	2	0	24	日本
川内	1260	3551	9200	55	14	33	14	5	1	0	1	1	24	日本
川内／対空強型	1260	3551	9200	55	14	33	6	5	10	0	2	0	24	日本
夕張	830	2339	9200	33	14	34	12	5	0	0	1	0	12	日本
夕張／対空強型	830	2339	9200	33	14	32	8	5	2	0	2	0	12	日本
阿賀野	1405	4336	10800	66	18	35	12	20	7	1	2	2	24	日本
香取	2430	3000	18000	58	12	18	8	0	2	0	2	1	8	日本
大淀	2668	4833	18400	81	18	35	12	25	12	1	1	6	0	日本
天龍	920	2592	9200	32	14	33	8	4	0	0	1	0	12	日本
吹雪	500	1620	8000	20	14	34	6	0	0	0	2	0	27	日本
吹雪／対空強型	500	1620	8000	20	14	27	4	0	3	0	2	0	27	日本
初春	500	1600	7200	17	14	33	5	0	0	0	2	0	18	日本
初春／対空強型	500	1600	7200	17	14	33	4	0	2	0	2	0	18	日本
白露	500	2315	7200	16	18	34	5	0	0	0	2	0	24	日本
白露／対空強型	500	2315	7200	16	18	34	4	0	2	0	2	0	24	日本
朝潮	580	2843	6800	19	18	35	6	0	0	0	2	0	24	日本
朝潮／対空強型	580	2843	6800	20	18	35	4	0	3	0	2	0	24	日本
陽炎	615	2228	9200	20	18	35	6	0	0	0	2	0	24	日本
陽炎／対空強型	615	2228	9200	20	18	35	4	0	3	0	2	0	24	日本
夕雲	615	2228	9200	20	18	35	6	0	3	0	2	0	24	日本
夕雲／対空強型	615	2228	9200	20	18	35	4	0	5	0	2	0	24	日本
水雷艇	342	1231	7200	8	14	30	3	0	0	0	2	0	6	日本

クラス名	重油	燃費	航続	規模	巡速	戦速	対艦攻	対艦防	対空攻	対空防	対潜	航空機	魚雷	国籍
睦月	420	1512	7200	13	14	37	4	0	0	0	2	0	18	日本
峯風	395	1600	6400	12	14	39	4	0	0	0	2	0	12	日本
神風	412	1669	6400	12	14	37	4	0	0	0	2	0	12	日本
若竹	250	1246	5200	7	14	36	3	0	0	0	2	0	8	日本
松	370	1927	6400	12	18	27	3	0	5	0	3	0	12	日本
秋月	1080	2432	14800	27	18	33	4	0	11	0	2	0	12	日本
島風	635	1960	10800	25	18	40	6	0	6	0	2	0	45	日本
占守	220	452	14400	8	16	20	3	0	0	0	2	0	0	日本
御蔵	120	370	9600	9	16	19	3	0	4	0	3	0	0	日本
1号	120	259	12000	7	14	16	2	0	3	0	3	0	0	日本

c)商船タイプ

クラス名	重油	燃費	航続	規模	巡速	戦速	対艦攻	対艦防	対空攻	対空防	対潜	航空機	魚雷	国籍
高速輸送船	4200	14584	8000	210	15	18	0	0	2	0	0	0	0	日本
輸送船	3600	5000	12000	210	9	12	0	0	2	0	0	0	0	日本
高速タンカー	4200	14584	8000	210	15	18	0	0	2	0	0	0	0	日本
タンカー	3600	5000	12000	210	9	12	0	0	2	0	0	0	0	日本

d)潜水艦タイプ

クラス名	重油	燃費	航続	規模	巡速	戦速	航空機	魚雷	国籍
巡潜型	784	518	44800	19	16	8	0	12	日本
海大型	368	370	18400	16	10	8	0	16	日本
海中型	185	231	14800	7	10	8	0	8	日本
甲型	666	666	29600	24	16	8	1	12	日本
乙型	576	666	25600	21	16	8	1	12	日本
丙型	640	740	25600	21	16	8	0	16	日本
中型	138	444	9200	9	16	8	0	8	日本
小型	64	222	6400	5	12	8	0	8	日本
特型	2941	1101	65500	35	14	6	3	16	日本
高速型	208	518	10400	10	14	19	0	8	日本
高速小型	26	92	5200	3	10	13	0	4	日本

2)連合軍

a)空母タイプ

クラス名	重油	燃費	航続	規模	巡速	戦速	対艦攻	対艦防	対空攻	対空防	対潜	航空機	GAS	国籍
レキシントン	3600	5208	19200	376	15	33	24	16	17	1	0	81	522	アメリカ
ヨークタウン	4360	7340	22000	198	20	32	8	2	12	1	0	81	676	アメリカ
ワスプ	2427	3942	22800	147	20	29	8	0	12	0	0	75	615	アメリカ
エセックス	6330	6371	27600	272	15	32	12	4	20	1	0	90	912	アメリカ
ミッドウェー	10032	10097	27600	473	15	33	18	6	33	2	0	137	1330	アメリカ
インディペンデンス	3510	4062	24000	106	15	31	2	2	6	1	0	45	456	アメリカ
ボーグ	3420	2030	46800	93	15	16	2	0	3	0	0	28	342	アメリカ
カサブランカ	2228	3292	18800	81	15	19	1	0	3	0	0	32	380	アメリカ
ハーミス	2000	3561	10400	106	10	25	12	4	5	0	0	12	72	イギリス
イラストリアス	4840	6722	20000	230	15	30	16	8	21	3	0	50	225	イギリス
インプラカブル	4690	7080	18400	270	15	32	16	6	20	3	0	69	423	イギリス
コロッサス	3196	2690	22000	131	10	25	0	0	4	0	0	48	441	イギリス

b)戦闘艦タイプ

クラス名	重油	燃費	航続	規模	巡速	戦速	対艦攻	対艦防	対空攻	対空防	対潜	航空機	魚雷	国籍
オクラホマ	4500	6313	13200	290	10	20	80	80	8	2	0	3	0	アメリカ
ペンシルバニア	5000	6256	14800	333	10	21	96	80	8	2	0	3	0	アメリカ
ニューメキシコ	5500	6210	16400	334	10	22	102	90	8	2	0	3	0	アメリカ
カリフォルニア	6251	5168	22400	348	10	20	102	100	8	2	0	3	0	アメリカ
メリーランド	6251	5168	22400	348	10	20	104	100	8	2	0	3	0	アメリカ
ノースカロライナ	7167	6726	29600	374	15	28	117	100	27	3	0	3	0	アメリカ
サウスダコダ	6959	7004	27600	379	15	27	117	110	29	3	0	3	0	アメリカ
アイオワ	7621	7670	27600	481	15	32	126	120	32	3	0	3	0	アメリカ
モンタナ	7300	7837	27600	605	16	28	168	140	34	3	0	3	0	アメリカ
アラスカ	3619	4569	22000	297	15	33	54	50	21	1	0	2	0	アメリカ
ペンサコラ	2116	3194	18400	90	15	32	30	18	4	1	1	4	0	アメリカ
ノーザンプトン	2108	3182	18400	90	15	32	27	25	5	1	1	4	6	アメリカ
ポートランド	2125	3208	18400	102	15	32	27	25	9	1	1	4	0	アメリカ
ニューオリンズ	1861	2809	18400	101	15	32	27	30	9	1	1	4	0	アメリカ
ウィチタ	1984	2995	18400	105	15	33	27	32	9	1	1	4	0	アメリカ
バルチモア	2250	3397	18400	144	15	33	27	35	19	1	1	4	0	アメリカ
デ・モイン	3006	4349	19200	172	15	33	45	40	38	1	1	4	0	アメリカ
オマハ	1932	1944	18400	70	10	34	20	6	4	0	1	0	10	アメリカ
ブルックリン	1982	2992	18400	97	15	32	30	25	13	1	1	4	0	アメリカ
アトランタ	1360	2361	16000	67	15	32	16	5	30	0	2	0	8	アメリカ
クリーブランド	2100	2916	20000	117	15	32	24	28	24	1	1	4	0	アメリカ
ウースター	2400	4504	14800	147	15	33	24	32	55	1	1	3	0	アメリカ
クリムゾン	275	1340	7600	11	20	35	2	0	0	0	2	0	12	アメリカ

クラス名	重油	燃費	航続	規模	巡速	戦速	対艦攻	対艦防	対空攻	対空防	対潜	航空機	魚雷	国籍
ファラガット	600	1111	12000	13	12	36	5	0	7	0	2	0	8	アメリカ
ポーター	635	1176	12000	18	12	37	8	0	1	0	2	0	8	アメリカ
マハン	522	966	12000	14	12	36	5	0	7	0	2	0	12	アメリカ
クレイブン	525	972	12000	15	12	38	4	0	6	0	2	0	16	アメリカ
ソマーズ	627	1161	12000	20	12	37	8	0	1	0	2	0	12	アメリカ
シムス	459	750	13600	17	12	35	5	0	7	0	2	0	8	アメリカ
ベンソン	453	838	12000	18	12	35	5	0	7	0	2	0	10	アメリカ
フレッチャー	492	1138	12000	23	15	38	5	0	9	0	2	0	10	アメリカ
アレン・M・サムナー	504	1400	10000	26	15	36	6	0	12	0	2	0	10	アメリカ
レパルス	4243	14733	8000	320	15	28	60	60	19	1	0	2	8	イギリス
クィーン・エリザベス	3400	11806	8000	306	15	23	80	80	16	2	0	4	0	イギリス
ロイヤル・ソブリン	3400	8285	7600	291	10	21	80	85	13	2	0	1	0	イギリス
キング・ジョージ5世	3700	9517	10800	367	15	28	85	120	33	3	0	2	0	イギリス
バンガード	4423	8083	15200	445	15	30	80	130	34	3	0	0	0	イギリス
カウンティー	3200	4630	19200	98	15	32	24	27	13	1	1	1	8	イギリス
エクゼター	1900	2868	18400	82	15	32	18	27	10	1	1	1	6	イギリス
ダナエ	1050	2278	12800	49	15	29	12	4	4	0	1	0	12	イギリス
エンタープライズ	1600	2778	16000	73	15	33	14	8	7	0	1	1	16	イギリス
リアンダー	1785	2817	17600	72	15	32	16	25	7	0	2	1	8	イギリス
サウザンプトン	2070	4637	12400	91	15	32	24	24	13	1	1	3	6	イギリス
フィジー	1700	4372	10800	85	15	31	24	20	13	1	1	2	6	イギリス
ダイドー	1100	3285	12400	56	15	32	10	6	16	0	2	0	6	イギリス
S	301	1393	8000	10	20	36	2	0	0	0	2	0	4	イギリス
E	471	1422	9200	13	15	36	4	0	0	0	2	0	8	イギリス
J	464	1401	9200	16	15	36	6	0	0	0	2	0	10	イギリス
U	588	1877	11600	17	20	36	4	0	3	0	2	0	8	イギリス
C	588	1877	11600	17	20	36	4	0	3	0	2	0	8	イギリス
バトル	727	2926	9200	23	20	35	4	0	7	0	2	0	8	イギリス
マキシム・ゴーリキー	1280	4233	8400	81	15	35	22	20	10	1	1	2	6	ソビエト
グネフヌイ	540	2500	8000	18	20	37	4	0	3	0	2	0	6	ソビエト
ジャワ	1200	2688	12400	66	15	31	20	12	1	1	1	0	0	オランダ
デ・ロイテル	1300	2912	12400	60	15	32	14	20	3	0	2	2	0	オランダ
トロンプ	860	2297	10400	37	15	33	12	2	1	0	2	1	6	オランダ
バン・ガレン	330	1389	8800	13	20	36	4	0	3	0	2	0	6	オランダ

c)商船タイプ

クラス名	重油	燃費	航続	規模	巡速	戦速	対艦攻	対艦防	対空攻	対空防	対潜	航空機	魚雷	国籍
高速輸送船	4200	14584	8000	210	15	18	0	0	2	0	0	0	0	連合国
輸送船	3600	5000	12000	210	9	12	0	0	2	0	0	0	0	連合国
高速タンカー	4200	14584	8000	210	15	18	0	0	2	0	0	0	0	連合国
タンカー	3600	5000	12000	210	9	12	0	0	2	0	0	0	0	連合国

d)潜水艦タイプ

クラス名	重油	燃費	航続	規模	巡速	戦速	航空機	魚雷	国籍
サーゴ	450	666	20000	14	16	8	0	8	アメリカ
タンバー	450	666	20000	14	16	8	0	10	アメリカ
ガトー	450	666	20000	15	16	8	0	10	アメリカ
T	215	530	12000	10	16	9	0	11	イギリス
K	80	370	6400	7	16	9	0	8	オランダ

[用語解説]

略式	正式	用途
重油	最大重油搭載量	重油の最大搭載量
燃費	燃料消費量	艦船移動フェイズで1カウント移動分の重油の消費量
航続	航続距離	洋上補給無しで移動できる航続距離
規模	艦船規模	艦船の耐久力
巡速	巡航速度	艦船移動フェイズで使用される艦船速力
戦速	戦闘速度	海戦時に使用される艦船速力
対艦攻	対艦攻撃力	艦船に対する攻撃力
対艦防	対艦防御力	艦船の攻撃に対する防御力
対空攻	対空攻撃力	航空機に対する攻撃力
対空防	対空防御力	航空機の攻撃に対する防御力
対潜	対潜能力	潜水艦に対する攻撃力
航空機	航空機搭載機数	搭載できる航空機の機数
魚雷	雷撃力	雷撃戦時の攻撃力
国籍	国籍	艦船の国籍

3．根拠地データ一覧

1)資源生産根拠地一覧

表の数値は、毎ターンに生産される物資の量（トン）です。

a)原油生産地

根拠地名	生産数
新潟	2500
パレンバン	44300
ブルネイ	3000
タウイタウイ	4000
バリクパパン	7000
スラバヤ	7000

b)石炭生産地

根拠地名	生産数
ブシュン	125000
ソウル	50000
札幌	150000
八幡	308000
ナンキン	83000
タカオ	20830
サンジャック	21500
バンジェルマン	16000

c)鉄鋼石生産地

根拠地名	生産数
アンザン	225000
ペキン	30000
室蘭	10000
仙台	18000
ハノイ	580
シンガポール	11600
バギオ	16000

d)食料生産地

根拠地名	生産数
イルクーツク	500
ハイラル	300
チチハル	300
ソンゴ	300
トウアン	300
ハルピン	400
チャムス	200
シンキョウ	350
ボタンコウ	300
ホウテン	500
ダイレン	300
プサン	400
舞鶴	800
東京	300
横須賀	300
名古屋	800
大坂	600
呉	500
シンゴウ	600
セイト	600
ハンカオ	1500
シャンハイ	1000
ナンネイ	400
カントン	500

根拠地名	生産数
コロンボ	300
アギャブ	250
ラングーン	800
バンコク	1800
コンメイ	300
ジュウケイ	500
ショウユウ	400
沖縄	100
チッタゴン	400
マンダレー	300
フーコン	100
ケイリン	200
サイゴン	1300
シンゴラ	100
マニラ	400
ハワイ	100
ラバウル	100
ジャカルタ	400
チラチャップ	200
デリー	100
ポートダーウィン	100
タイペイ	800
カルカッタ	600
マドラス	500

e)ボーキサイト生産地

根拠地名	生産数
前橋	416
ペナン	833
リンガ	3750

2)工場位置（能力）一覧

表の数値は、各工場の工場能力です。

a)精錬所

根拠地名	能力
新潟	800

b)製鉄所

根拠地名	能力
八幡	1800
室蘭	600
アンザン	150
仙台	600
ラングーン	100
マニラ	100

c)製油所

根拠地名	能力
東京	900
パレンバン	300
バリクパパン	160

d)人造石油工場

根拠地名	能力
札幌	102

e)航空機工場

根拠地名	能力
名古屋	50
前橋	50

f)弾薬工場

根拠地名	能力
大坂	200
シンガポール	50

g)造船所

根拠地名	能力
横須賀	0
呉	0
舞鶴／軍用	0
長崎／民用	0

3)泊地能力一覧

表の数値は、根拠地の停泊地能力です。

根拠地名	能力	根拠地名	能力	根拠地名	能力
ペトロパウロスク	2500	マドラス	無限	バンジェルマシン	2000
アッツ	500	コロンボ	無限	ダバオ	無限
キスカ	500	アキャブ	900	ペリリュー	500
アダック	1200	ラングーン	7900	メナド	1200
ダッチハーバー	無限	ニコバル	500	ケンダリー	2000
ホロムシロ	無限	バンコク	3800	ソロン	500
ウラジオストーク	7700	サンジャック	8000	ビアク	1500
ダイレン	8200	シンゴラ	500	サルミ	1100
プサン	10200	ペナン	3800	ホーランディア	2100
室蘭	4500	シンガポール	8000	ウェアク	1500
新潟	4400	メダン	500	マダン	500
仙台	2500	リンガ	19000	カビエン	4000
舞鶴	7900	パレンバン	1000	ラバウル	6600
東京	11500	バギオ	700	ラエ	900
横須賀	24000	マニラ	16000	ブナ	500
名古屋	6500	コレヒドール	500	ポートモレスビー	8000
大坂	12000	サイパン	2800	ブイン	500
呉	無限	ウェーク	700	ガダルカナル	500
八幡	6000	ハワイ	無限	ルンガ	1800
長崎	19000	グアム	2800	ナウル	1800
シャンハイ	19900	ジョンストン	700	タラワ	6000
沖縄	無限	レイテ	無限	アッヅ	18000
父島	8000	パラオ	無限	ジャカルタ	5500
硫黄島	500	ウルシー	無限	スラバヤ	無限
ミッドウェイ	2000	トラック	無限	チラチャップ	6000
マーカス	500	ポナペ	700	デリー	1200
チッタゴン	2700	クェゼリン	無限	クーパン	1200
カントン	6000	メジュロ	無限	ポートダーウィン	無限
ホンコン	5500	パルミュラ	1200	ダウンスビル	10500
タイペイ	1500	ブルネイ	9500	ニューカレドニア	無限
タカオ	9500	タウイタウイ	無限	フィジー	3100
カルカッタ	20000	バリクパパン	7000	サモア	無限

4) 道路級数一覧

表の数値は、2つの根拠地を結ぶ道路の級数です。

連絡根拠地	級数
イルクーツク ～ウランバートル	3
ウランバートル～チタ	4
チタ ～ネルチンスク	3
チタ ～ハイラル	4
ハイラル ～チチハル	2
チチハル ～ハルピン	2
ネルチンスク ～スコボロジ	3
スコボロジ ～ハバロフスク	3
スコボロジ ～ソンゴ	4
ソンゴ ～ハルピン	2
ハバロフスク ～トウアン	3
ハバロフスク ～イマン	4
トウアン ～チャムス	2
チャムス ～ハルピン	2
イマン ～ウラジオストーク	2
ウラジオストーク ～ボタンコウ	3
ハルピン ～シンキョウ	1
ハルピン ～ボタンコウ	2
ボタンコウ ～シンキョウ	1
シンキョウ ～ホウテン	1
ホウテン ～ブシュン	1
ホウテン ～ソウル	3
ソウル ～プサン	1
ホウテン ～アンザン	1
アンザン ～ダイレン	1
ホウテン ～ペキン	1
ペキン ～ナンキン	1
ナンキン ～シャンハイ	1
ナンキン ～ハンカオ	1
ペキン ～シンゴウ	2
シンゴウ ～ハンカオ	2
コンメイ ～フーコン	4
ハノイ ～サイゴン	3
サイゴン ～サンジャック	2
サイゴン ～バンコク	2
バンコク ～シンゴラ	3
シンゴラ ～ペナン	3
ペナン ～シンガポール	2
バンコク ～ラングーン	3
フーコン ～インパール	4
フーコン ～マンダレー	3

連絡根拠地	級数
ラングーン ～マンダレー	2
ラングーン ～アキャブ	2
マンダレー ～アキャブ	2
インパール ～アキャブ	4
アキャブ ～チッタゴン	2
チッタゴン ～カルカッタ	3
インパール ～カルカッタ	4
カルカッタ ～マドラス	2
リンガ ～パレンバン	2
バギオ ～マニラ	2
バリクパパン ～バンジェルマシン	2
ジャカルタ ～チラチャップ	2
チラチャップ ～スラバヤ	2
デリー ～クーパン	2
ラエ ～ポートモレスビー	4
ラエ ～ブナ	4
ポートモレスビー ～ブナ	4
ガダルカナル ～ルンガ	4
タイペイ ～タカオ	2
ハンカオ ～ショウヨウ	1
ショウヨウ ～カントン	3
カントン ～ホンコン	1
ショウヨウ ～ケイリン	2
ケイリン ～ナンネイ	2
ケイリン ～ジュウケイ	3
ジュウケイ ～セイト	3
ジュウケイ ～コンメイ	3
ナンネイ ～ハノイ	3
ナンネイ ～コンメイ	3
札幌 ～室蘭	1
東京 ～仙台	1
新潟 ～前橋	2
東京 ～横須賀	1
東京 ～舞鶴	3
東京 ～前橋	1
東京 ～名古屋	1
名古屋 ～大坂	2
舞鶴 ～大坂	1
大坂 ～呉	1
八幡 ～長崎	1

終戦50年を迎えるにあたって、ユーザーの皆様からも要望の高かった「太平洋の嵐」の続編をお届けします。
ゲームデザインの方向性としては、前作のコンセプト、戦闘処理体系、データを生かしつつ、リアルタイム処理の導入、エリア単位処理であった艦隊、編隊の移動は座標単位の処理に、水上偵察機のルール上の扱いの変更、操作性の向上などを心がけました。
資源の生産、加工、輸送は最も重要なポイントとして前作でも扱われていましたが、今回もその点は代わりません。史実でも南方資源の確保は日本軍の最重要課題の一つでした。今回の「太平洋の嵐２」は難易度の問題上、資源ルールをOFFにすれば、補給のシステム全般をゲームから外すことも可能ですが、定期輸送や新たにルール化された輸送艦隊を活用して、半世紀前の日本軍が何ゆえに誤った植民地政策に走ったのかを考えてみてください。

今回のリアルタイム処理は、何分艦隊と航空機編隊の移動速度の違いが根本的にありすぎるので、疑似リアルタイムとしました。航空機の移動を１フェイズ行ない、艦隊の移動処理フェイズと陸戦フェイズがその後に続くという形で、同時処理が行なわれているわけではありません。

また移動の単位も400㎞四方のエリア単位から１㎞単位の座標処理となり、それにともない、索敵のルールや、艦隊戦や潜水艦戦、迎撃戦の発生の判定等のルールも変更しました。水上偵察機、小型水上偵察機は索敵ルールの変更にともない、航空機の機種として新たに設定しました。
水上偵察機は零式三座水偵と瑞雲をデータ化しました。瑞雲に爆撃力を持たせたのは、伊勢級や山城級を航空戦艦型にまで改装したときに、ある程度の航空戦力として使用できるようにしたかったためです。
小型水上偵察機には零式小型水偵と青嵐をデータ化しました。青嵐は本来ならこのクラスに分けるべき機体ではありませんが、潜水艦に搭載可能と言うことで便宜上、分類させてもらいました。実際に史実でも特型潜水艦の不足を補うために甲型潜水艦が何隻か、青嵐が搭載可能なように改造されて就役しています。

ゲームデザイン担当　相原　洋一

参考文献

・文林堂

「世界の傑作機(旧)各号」
「世界の傑作機(新)各号」
「航空ファン 別冊 ILLUSTRATED」No.30 アメリカ陸軍戦闘機
No.31 アメリカ海軍戦闘機・攻撃機
No.45 アメリカ海軍戦闘機
No.51 アメリカ海軍空母
No.53 零式艦上戦闘機
No.58 アメリカ陸軍爆撃機(ノーズアートの世界)
No.68 日本海軍機全集
No.69 日本陸軍機全集
No.72 巨人機の時代
No.73 第二次大戦米海軍機全集
No.74 第二次大戦米陸軍機全集
No.82 頭上の翼

「航空ファン 1969 12月増刊号 フォトグラフ 日本の陸軍機」
「航空ファン 1970 6月増刊号 フォトグラフ 日本の海軍機」

・酣燈社

「精密図面を読む1」
「精密図面を読む2」
「巨人機ものがたり」
「航空情報 No.168 図面でみる第二次大戦世界の戦闘機」
「航空情報 No.199 図面でみる第二次大戦世界の爆撃機」
「中島飛行機エンジン史」

・エアワールド

「別冊 1985年6月 第二次大戦日本陸軍機写真集」
「別冊 1994年3月 第二次大戦日本海軍機写真集」
「J&P No.1 月光&ファントム」
「J&P No.2 ハンター&電光」
「J&P No.1 F-80&景雲/He119」

・モデルアート社

「モデルアート臨時増刊」No.242 零戦
No.263 飛燕
No.283 疾風
No.304 紫電/紫電改
No.387 スピットファイア
No.401 P-51マスタング
No.423 ボーイングB-17フライング・フォートレス
No.428 飛燕/五式戦

・潮書房

「月刊 丸」
92年新春2月号特別別冊付録 日本の戦闘機
93年新春2月号特別別冊付録 図説 大和/武蔵

・光人社
「軍用機メカシリーズ №1～16」
「日本軍用機写真総集」
「日本軍艦写真総集」
「連合艦隊の最後」
「写真集　日本の空母」
「信濃！　日本秘密空母の沈没」

・グリーンアロー出版社
「日本軍用機航空戦全史　第1巻～第5巻」
「【図解】世界の軍用機史1　レシプロ機編」
「【図解】世界の軍用機史5　日本海軍軍用機集」

・新紀元社
「帝国海軍軍用機ガイド」
「太平洋戦争海戦ガイド」
「第二次大戦奇想天外兵器」
「第二次大戦奇想天外兵器2」

・同朋舎出版
「週刊エアクラフト　各号」

・原書房
「ソ連の航空機」

・出版協同社
「日本航空機総集　第一巻　三菱編」
「日本航空機総集　第四巻　川崎編」
「日本航空機総集　第五巻　中島編」
「日本航空機総集　第六巻　輸入機編」
「日本航空機総集　第七巻　立川編」

・アテネ書房
「みつびし飛行機物語」

・小学館
「万有ガイドシリーズ4　航空機第二次大戦Ⅰ」
「万有ガイドシリーズ5　航空機第二次大戦Ⅱ」
「万有ガイドシリーズ6　航空機第二次大戦後の軍用機」

・航空ジャーナル社
「AJ Custom 2.グラマン戦闘機」
「AJ サイクロン №13 第二次大戦の軍用機」
「航空ジャーナル 1980別冊 日本陸軍機の計画物語」

・デルタ出版(戦車マガジン)
「ミリタリーエアクラフト」002 アメリカ陸軍戦闘機 1924-1945 Vol. 1
004 現代戦闘機の諸問題/現代戦闘機講座Vol. 1
009 第二次大戦のイギリス軍用機
011 第二次大戦のアメリカ海軍機

・海人社
「世界の艦船 増刊」No.291 アメリカ航空母艦史
No.283 第二次大戦のイギリス軍艦
No.327 イギリス航空母艦史
No.337 第二次大戦のアメリカ軍艦
No.391 日本戦艦史
No.417 イギリス戦艦史
No.441 日本巡洋艦史
No.464 アメリカ巡洋艦史
No.469 日本潜水艦史
No.477 イギリス駆逐艦史
No.481 日本航空母艦史
No.496 アメリカ駆逐艦史

・新人物往来社
「別冊歴史読本特別増刊 日本海軍総覧」

・ホビージャパン
「イラストレイテッド・ガイド： 6 戦艦」

・読売新聞社
「兵器最先端 3 太平洋艦隊」

・三省堂
「コンサイス日本地名事典」

・講談社
「零戦の秘術」
「富嶽」

・鶴書房
「COLOR POCKET ENCYCLOPAEDIA」飛行艇および水上機
第一次・第二次 大戦間 爆撃機
第二次 戦闘機
大戦後 爆撃機 および哨戒機・輸送機

・光文社
「大逆転 幻の超重爆撃機「富嶽」 1～5」

・学研
「[歴史群像] 太平洋シリーズ 第1巻～第10巻」

[洋 書]

・SQUADRON/SIGNAL PUBLICATIONS

「IN ACTION AIRCRAFT」 No. 26 P-40
No. 42 B-36
No. 43 P-39
No. 45 P-51
No. 67 P-47
No. 78 YAK FIGHTER
No. 99 F8F
No.109 P-38
No.117 Hawker Sea Fury
No.145 F4U

・ARIES PUBICATION Inc

「WARBIRD PROFILE」 No. 1 A-26 B/C INVADER

・ORION BOOKS

「THE AMERICAN FIGHTER」

・PUTNAM

「The British Bomber」
「The British Fighter」

・Finsbury Books

「THE ILLUSTRATED HISTORY OF FIGHTERS」

・SMITHMARK

「THE COMPLEMENT BOOK OF FIGHTERS」

・BONANZA

「THE GREAT BOOK OF WORLD WARⅡAIRPLANES」

・KEY

「SPITFIRE THE HISTORY」

・HYNES

「GRUMMAN F8F BEARCAT」

・CONWAY

「ALL THE WORLDS FIGHTING SHIPS 1922-1946」

・IAN ALLAN

「INTERCEPTER」

・Airlife

「BRITISH PISTON AERO-ENGINES」

・Aero Publishers, Inc.
「AERO SERIES」VOL. 20 GURUMMAN F8F BEARCAT

写真協力／毎日新聞社

制作スタッフ

制作総指揮　相原　洋一

ゲームデザイン　相原　洋一

画面構成　江川　好一

プログラム　相原　洋一　田代　吉彦
結城　英熙

グラフィック　太田　和枝　長嶋　淳子
佐藤　恵一　石田　弘達
酒井　貫章　青木　亜子
江川　好一

ミュージック　笹原　ノブスケ

兵器データ　田代　吉彦　相原　洋一
江川　好一

マニュアル　伊勢田　篤　相原　洋一

企画・制作　G・A・M

太平洋の嵐2
1995年8月30日　初版発行

発行所　株式会社　ジー・エー・エム
〒144　東京都大田区東蒲田1-1-20　橋本ビル5F
TEL　03-3736-6879